全彩印大型游戏月刊

总第 14 期

2000年1月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

勇者斗恶龙7给莎木让路？

——勇者7再度延期！莎木提前发售！

饿狼传说最新作

心跳回忆2

寄生前夜2

妖精战士3完全攻略

超时空之轮结局完全解析

东巴2！野性的历险彻底攻略

女生常谈

游戏黄金眼

玩具精品

——逛街级上行

星之心西游

本期赠送《死或生2》大幅海报！

THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドォブドラグーン

thank you!

直接汇款从杂志社订阅 游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊. 本刊每期定价人民币12元整, 全年定价人民币144元整, 可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志, 所需邮资由本刊支付。汇款请寄: 甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收, 邮编730020, 款到后即刻为您挂号邮寄杂志, 所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)

2. 直接从杂志社订阅本刊者, 可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共500本, 先汇款先获赠, 赠完为止。)

3. 订阅《游戏机实用技术》, 有机会节省300元! 只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期, 并选择信诺立® SIN NETS为您的虚拟主机提供商, 您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务, 同时享受信诺立为您提供的750元/年/30兆的虚拟主机优惠价。
咨询电话: (010)68178500–07

大奖多多 等你拿

凡从今年8月到明年7月期间, 从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会:

一等奖一名: 将获赠DREAMCAST主机一部
二等奖五名: 将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部
三等奖五十名: 将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦!

7 3 0 0 0 0

中国人民邮政汇款通知 (样张) (汇统3005丁)

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到 ______ 局所 取款 (由兑付邮局填写)
(下面红线框内请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔用蓝色或黑色墨水写清楚)

汇款金额	人民币(大写) 壹佰肆拾肆元整
收款人详细地址	兰州市耿家庄邮局99号信箱
收款人姓名	《游戏机实用技术》杂志社
汇款人详细地址	深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼
汇款人姓名	李 军 要否航空
汇票字头/号码	汇款金额(小写) 144.00 · 汇款类别 · 收汇员

金额要紧接人民币三字大写, 数字间不留间隙

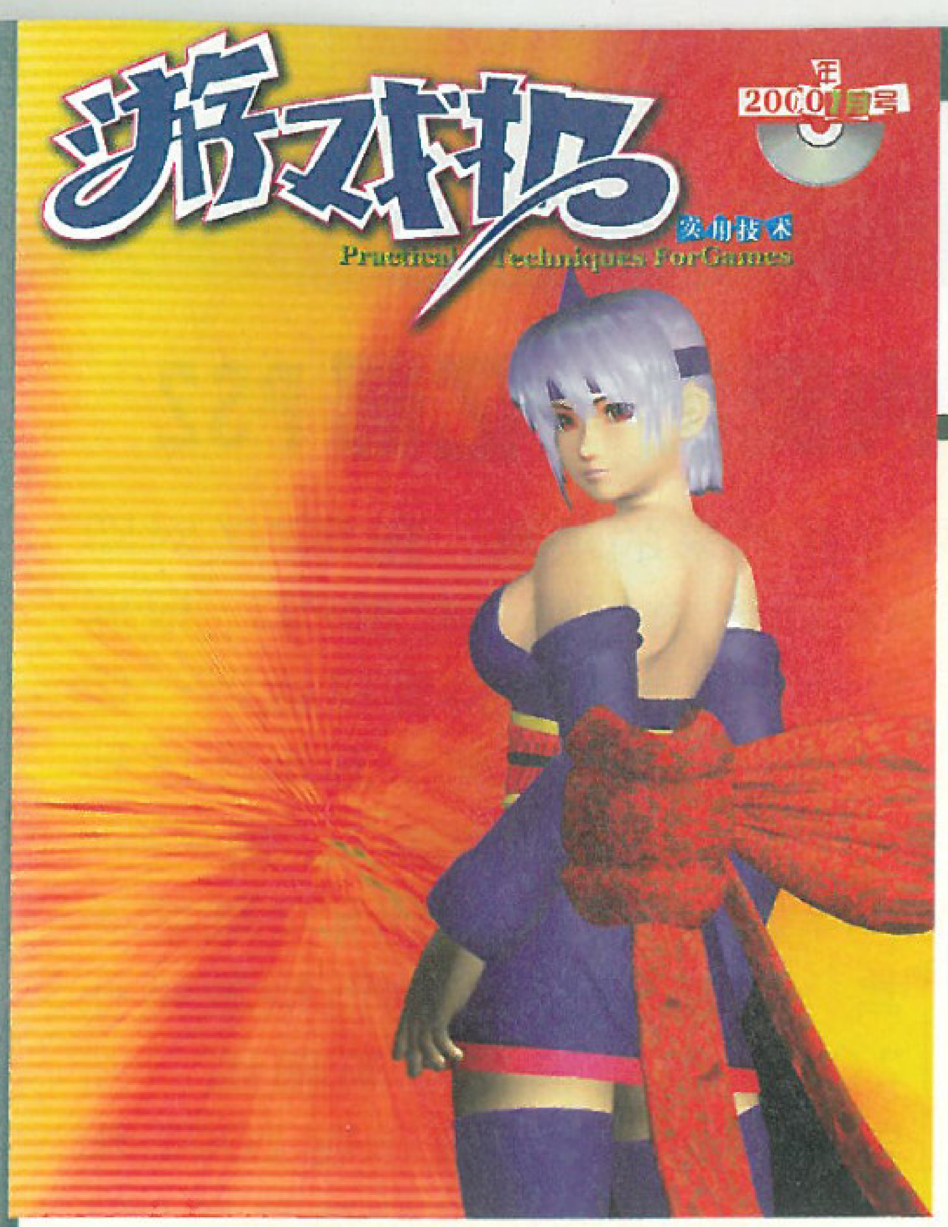
汇票号码 | 收汇局 广东 深圳 | 收汇日期 | 兑讫日戳 | 接收专号 | 兑付流水号 | 兑付员
邮政编码: 518000

汇款人简短附言: 特给杂志社汇入人民币壹佰肆拾肆元整, 订阅自2000年1月至2000年12月一年的《游戏机实用技术》杂志, 请查收。

照此样张赶紧汇款哦!

游戲機實用技術雜志社
地址: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 邮编: 730000
电话: (0931)8659190 8668378 传真: (0931)8496387

定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
01
9 771008 060006



VOL.14

content

游戏情报站

SONY 扬言四年内卖出一亿部 PS2 2
《莎木》被迫提前发售 4
格斗天王 2000 将变成 3D? 5

前线狙击

超级机械人大战 10
真·女神转生 11
合金装备 Ghost Babel 12
剑客异闻录 苏醒之苍红之刃 13
FIFA 2000 14
高尔夫天堂 15
THE MATCH THE MILLENNIUM SNK VS.CAPCOM 16
Parasite Eve Ⅱ寄生前夜 2 18
DRAGON QUEST Ⅶ勇者斗恶龙 7 19
波波洛斯物语 20
神机世界 22
SKY SURFER 空中花样滑板 23
生化危机 GUN SURVIVOR 24
生化危机代号：维罗尼卡 25
GATEKEEPERS 26
ALUNDRA2 魔进化之谜 28
THE LEGEND OF DRAGOON 30
KOUDELKA 32
Tales of Eternia 33
古墓丽影 THE LAST REVELATION 34
心跳回忆 2 35
饿狼 MARK OF THE WOLVES 36
幻想的演员 39

特快专递

蒙面的魔导士 40
传说兽之穴 41
光之岛 41
BOOM BOTS 42
漂流记 42

攻略透解

ARC THE LAD Ⅲ(妖精战士 3) 44
CHRONO TRIGGER(超时空之轮) 67
东巴 2! 野性的历险 68

读编往来	78
论尽江湖——玩友自由谈	80
二手市场	81
游戏黄金眼	82
女生常谈	85
玩具精品——逛街纸上行	86
秘技门	88
金手指尖	90
星之心画廊	92
玩友沙龙	94
游戏发售大观园	95
游戏排行榜	96

社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
广告部主任：韩璟轶

责任编辑：蔡建华
编 辑：黎俊义 郑 翔
李海祥 高晓兰
美术总监：马如骁
电脑制作：顾咏梅 张 玫

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话(传真)：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：2000 年 1 月 10 日
定 价：人民币 12 元

各地书商订购请致电：013609325110

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂 64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉 5 代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA 世嘉		德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI 光荣	
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX 艾尼克斯	
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

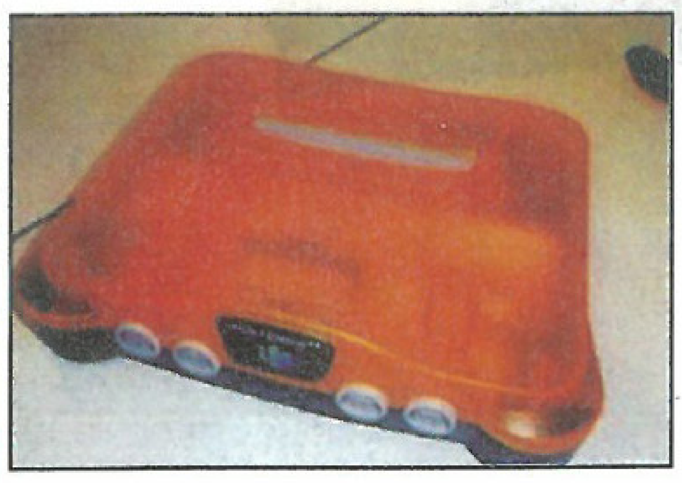
第六届国际游戏机及公园设施展览会在广州举行

原来是由国内街机团体和香港合办的，在去年改由国内街机团体独立举办的街机游戏展——国际游戏机及公园设施展览会，今年在"广州中国出口商品交易会"举行，时间是1999年11月14日到11月17日。游戏展中展出了多款新机，有KONAMI的打鼓机《PERCUSSION FREAKS》、《GUITAR FRAKS 2ND MIX》；SEGA的《JUMBO SAFARI》；TAITO的《驾驶POWERE SHOVEL CAR！！》等，还有最新的格斗游戏《死或生2》。

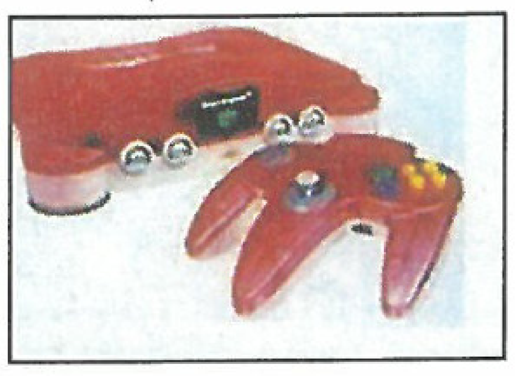
怪物农场GB上出卡GAME

TEMCO近年最受欢迎的育成游戏《MONSTER FARM》，在PS上推出两个游戏都叫好叫座，TEMCO现在乘胜追击，将游戏加入近年大热的卡牌玩法，于GAME BOY推出《MONSTER FARM BATTLW CARD GB》。游戏在育成的玩法加入卡牌的对战元素，喜爱这系列游戏以及卡牌游戏的朋友都不容错过。游戏暂定于12月17日推出，3980日元。

N64都赶潮流

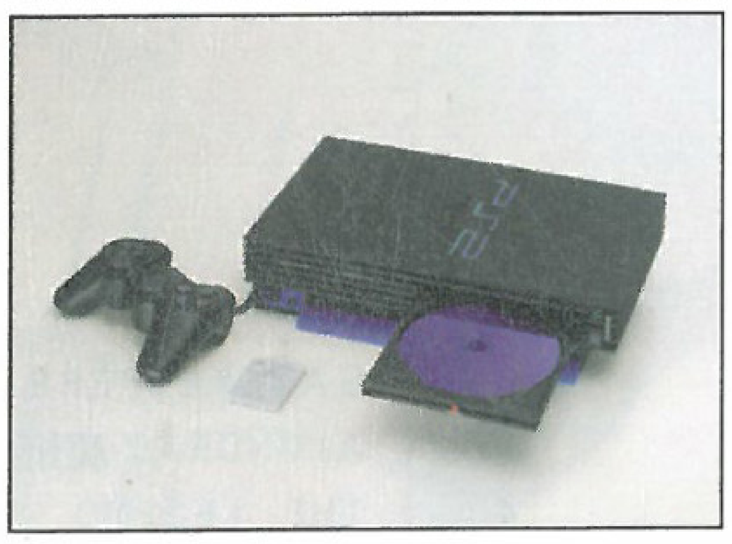


自从i-MAC之后，全球都兴起了透明外壳的热潮，各种手提机都有透明的款式。现在任天堂也打算为平凡的踏实的黑色N64推出透明版，售价14000日元，各位不防考虑一下。

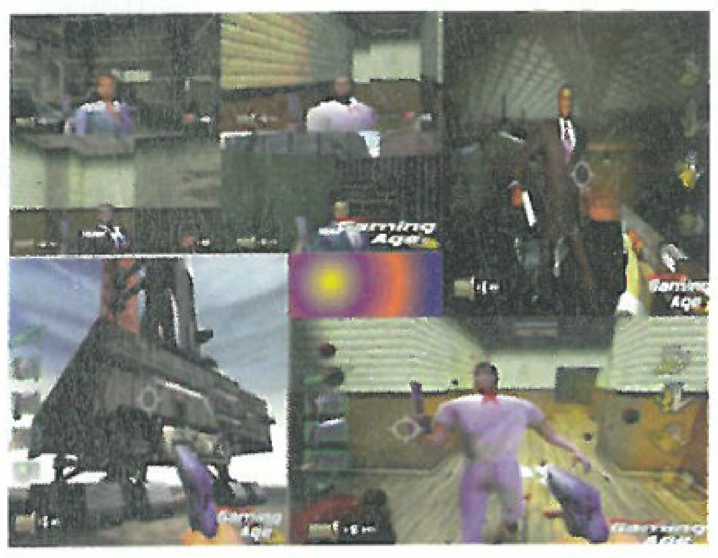


SONY扬言四年内卖出一亿部PS2

从美国知名政券商美林证券传来的消息，指SONY对即将发售的PS2深具信心，更扬言四年内销售一亿部PS2。根据SONY规划，预计2004年3月Ps2全球累积销售将达到一亿部。软体累积销售9亿6000万套；比起PS1花了五年才达到销售6500万部，游戏5亿1000万套的纪录更为惊人。据SONY估计，随着PS2大量生产成本降低及北美、欧洲PS2陆续发售，整体来说PS2的行销策略在2002年应该会渐渐稳固。而SONY也自信的表示在2002年PS2所创下的市场价值将是PS1市场总规模的两倍。我们便旁观一下到时SONY能否达成目标吧。



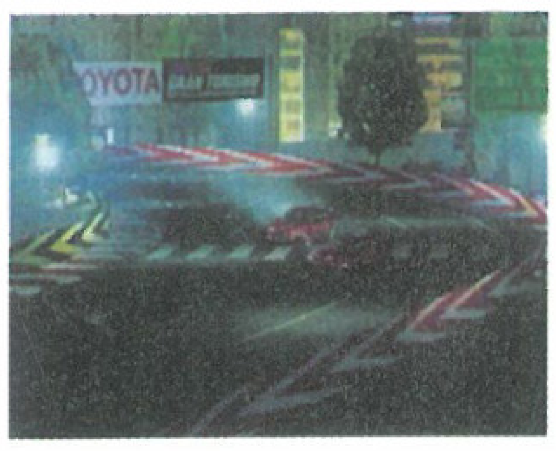
007杀入DC



英国游戏厂商RED LEMON公布一款DC专用3D动作射击游戏《Take the Bullet》，这个游戏类似N64的《007 golden eye》，是一个可同时四人对战的动作射击游戏。特别之处是玩家除了能用手柄控制之外，还能利用"光线枪"来进行比赛！相信会十分刺激。各位DC迷又多一个劲作要留意了。

"GT2"延期至十二月发售

SCEI日前公布，原本于11月25日发售的PS赛车劲作《Gran Turismo 2》，将延期到12月11日才发售，原因是因为之前加入了更多新车种而制作需时，大家要再耐心地等多两个星期了。



任天堂为PM金／银道歉

台湾大地震令到任天堂的计划大乱，任天堂今年年尾最重要的收入来源的"POCKET MONSTERS金／银"，因为产能严重不足，出货量只有原先预期的一半，严重影响任天堂财务预测。任天堂表示。11月21日发售的这两个版本的游戏，出货量最多只能有180万套，约只有原本预期的一半，预计12月1日可追加出货60万套，在年底前则可达成出货500万套的目标。因为估计到产量不足会引至混乱的情况，任天堂日前便在其官方网站上公开向大家道歉。

KONAMI 与迪斯尼·ESPN 合作

KONAMI 日前表示，将与迪斯尼、美国运动频道ESPN合作，共同开发运动游戏，预计2000年将有10个运动游戏在PC 及其他机种之上登场，令到KONAMI的运动实力更加如虎添翼！合作的第一阶段，将是以美国NBA 及大联盟为主的篮球、棒球游戏，对应平台为DC。而在PS上则会推出一个足球游戏，预计2000年春发售。第二阶段将是ESPN独家授权的运动游戏，详细内容未定，预计2000年秋推出；而迪斯尼在计划中则负责行销宣传。

SEGA PRIVATE SHOW 简报

SEga 日前在东京举行了业务用游戏展览会"SEGA PRIVATE SHOW 1999 WINTER"当中展出了数个从未公开的作品。当中包括有首先有《18WHEELER AMERICAN PROTRUVKER》，那是驾驶18轮货号的赛车游戏，玩者在其特制的大型机体中可感受到车辆行走时的真实震动感。第二个是我们上期全球首度发表的网球游戏《POWER SMASH》（海外名为《virtual tennis》），此作将有八位职业网球手以实名登场，游戏将球场上的情况忠实地表现出来。另一个则是传闻已久的《VIRTUA NBA》，由《VIRTUA STRIKER》系列开发小组全力开发，是个取得美国NBA公认的篮球作品，当中所有队伍及选手均以真名登场，是一个操作简单而表现真实的游戏。

最后一个是收录多种不同迷你游戏的《channel Mars TV》，玩者饰演在外星电视台Mars TV 演出的地球人艺员，向各种不同的题材的电视节目（即迷你游戏）挑战，相信会较为吸引女性玩者。

DC 荣获殊荣

美国权威科学期刊"POPULAR SCIENCE"日前选DC为"最佳新产品"，称赞DC的硬体架构、绘图机能及网路规划带给娱乐事业的贡献，这是家用游戏头一次荣获此殊荣。SEG美国分公司方面自然对于获此殊荣表示荣耀及感谢，不知会否对DC的销售带来刺激。

PS2 专用音响

Dimagic 决定会为PS2 制作一套3D 数位立体音响"Dimax"，此套音响最特别的地方，是可以模拟多声道的效果，完全以高品质的音质效果为准则，预计会与PS2同时推出，而定价为20000Yen。

另外SONY也为PS及PS2设计了15寸的LCD电视，此机以高质素为画面为标准，完全可反映出PS2的画面效果。此机预计明年春天发售，定价为1500000Yen。

SEGA 内部传出危险信号！

根据一本关于娱乐和商业的综合杂志–CYZO 的报导（主题:Sega 内部已经到临界状态），Sega Japan 内部派系间的矛盾有可能因为 CSK 会长–大川功 意图减少 SEGA 软件开发经费而进一步激化. 大川功 同时也是 Sega 的会长。

CYZO 表示根据该社访问的一名业界关系人士的说法，CSK 会长– 大川功 将大笔的经费投注在数个以 Dreamcast 为基础的终端机计划上，而有意减少 Sega Japan 在软件开发经费上的支出的作法 已经引起 Sega Japan 内部 反大川派的强烈不满. 甚至出现这些 反大川派 有可能从 Sega 出走、自组公司 的传闻. 不过这项消息只是则传闻，而 Sega Japan 更全盘否定这样的说法.

另外，在报导中也有提到 Sega Japan 将进一步为其它机种开发游戏，甚至于有可能包括 PS2 和 Dolphin. 不过，Sega 表示目前只打算将开发机种扩大到便携式游乐器– Game Boy Color（任天堂）和 Wonder Swan(Bandai). 要为 PS2 和 Dolphin 开发游戏在目前来说是无理的

全方位看真 3D 游戏角色

以3D效果来制作游戏角色可以说是一件愈来愈普遍的事。而喜欢在家里用3D效果来设计人物的人，近年来也有上升的趋势。最近厂方就决定推出一只收录了10多个初期专为PS2设计的立体人物，"DIGITAL FIGURE FOR PAYSTATION2"资料碟，资料碟内的全部人物都是以"d garage21 FCUBE–Lightware 3D"软体而设计的，虽然此碟对普通机迷来说只是纯作为观赏之用，但是对有志3D创作的朋友来说，绝是不可错过的珍藏，惟一麻烦的是要使用此资料的朋友必须有LightWare 3D软体才可以。

SEGA 开发全新 HELLOKITTY PARTY 式游戏

相信有看过上期的情报，都知道SEGA JAPAN将会推出HELLO KITTY版—SET五件（主机、VMS、KEYBOARD、手柄、KITTY MAIL 软件）的DC主机套装，而随着这限量版主机的推出，SEGA会于同日（11月25日）推出一只HELLO KITTY的游戏，此GAME和之前提到的KITTY MAIL软件不同，是一个完全独立的PARTY型游戏，最重要的是一个可以让四人同玩、操作简单而又容易上手的游戏，而这GAME打的自然是女性市场。

DQ7 临时宣布延期

11月18日ENIX正式宣布把原定12月29日发售的PlayStation用万众期待RPG作品[Dragon Quest Ⅶ 伊甸的战士们]。改为在今冬内推出(即最迟在明年3月前);暂时仍未定出具体的新发售日,有待日后再度发表.

《莎木》"被迫"提前发售?

SEGA紧急公布,原本延期到2000年春天发售的DC超大作「莎木一章~横须贺」,因为游戏的主程式已经完成,目前测试除错的工作顺利进行中,所以决定将「莎木」提前到12月29日发售,正好填补PS超大作「勇者斗恶龙 Ⅶ」的空缺。

游戏公司与食品店的关系

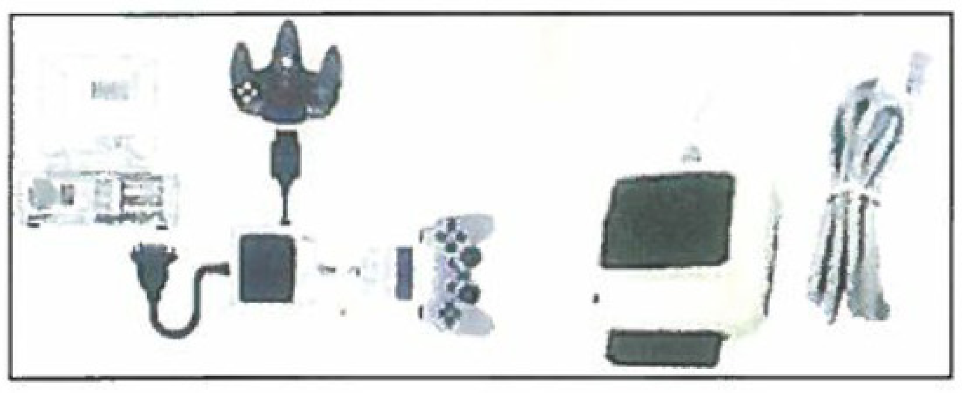
游戏公司因为有庞大的群众支持,所以很多大公司也乐于找他们合作。像全球知名的连锁快餐店BURGER KING,便计划与任天堂进行一项大规模合作方案,推出"比卡丘"的套餐,希望利用"比加超"的超级魅力来稳定在市场上的气势及地位。

另一方面,SCEA日前宣布将与世界知名的必胜客(pizza hut)合作,由11月14日~12月19日,只要向必胜客订一份PIZZA全家餐,就能免费得到一份PS游戏的试玩版。而SCEA为了这个合作案,将投资数百万美金,并预计发放500万片PS游戏试玩光碟。当中包括《GRAN TURISMO 2》、《crash team racing》、《SPYRO 2》、《APE ESCAPE》等多个劲作,未知香港方面会否有这样的计划呢?

Microsoft 传说中主机 X Box 的长相是这样吗?

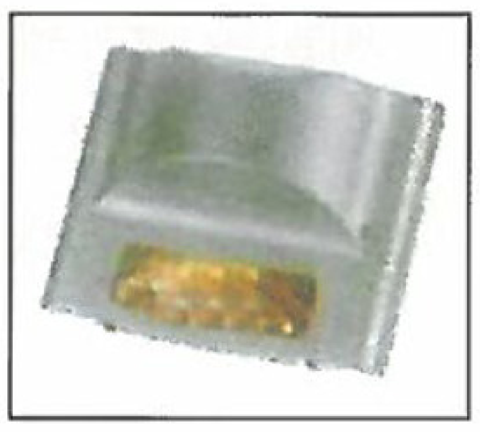
你能想象这个传说了很久的神秘主机 X Box 的模样吗?以下是英文杂志社-Next Generation在这期的杂志中所公开的Microsoft X Box 主机画面,不过这应该只是由 Next Generation 所发明的假想图。(LEO甚至有图片中的那个银梭摇杆)。这张图片仅供参考之用。

四款另类的周边设备



周边外设未必是一款主机的必需品,但也有可能是主机之间的桥梁,而以下四款周边设备也可说是"桥梁"之一。首先,名为"GB Blaster"的转换器,可令N64具有读取GAME游戏的能力,其作用可说是以前的"SUPER GAME BOY",只不过对象由超任改为N64而已,透过转换器,玩者可在N64上执行GBC的游戏盒带,而画面也是以彩色显示,并加上特别的方框围绕着游戏画面。

其闪,一款容量比原装VMS高出4倍的DC记忆卡也登场。名为"Dual Dream"的记忆卡除具备较大记忆容量外,也可直接与电脑接驳起来,令玩家能爱过电脑网络,将游戏传送到"Dual Dream",并可直接在DC上执行,而不须经DC上网将资料下载。对于无法使用DC上网的玩家来说,这设备倒是带来不少方便。



再者,名为"DreamStation"的设备竟令PS与DC交上关系?!这设备可说是一种分插器,玩者可藉这设备将PS手掣(如DUAL SHOCK)接驳到DC上,令玩家能使用Dual Shock进行DC游戏,至于有否震动效果则尚 未清楚。最后,名为"Joy Adapter"的设备与"DreamStation"相似,不过对象则改为个人电脑。玩者只需使用这设备便可将PS、N64等控制器与个人电脑接驳,之后便可使用PS或N64控制器进行电脑游戏,感觉自然特别非常呢!

当然,这四款周边备均不是官方授权的产品,是否值得购买则要大家自行考虑了。

FINAL Fantasy 电影人设公开

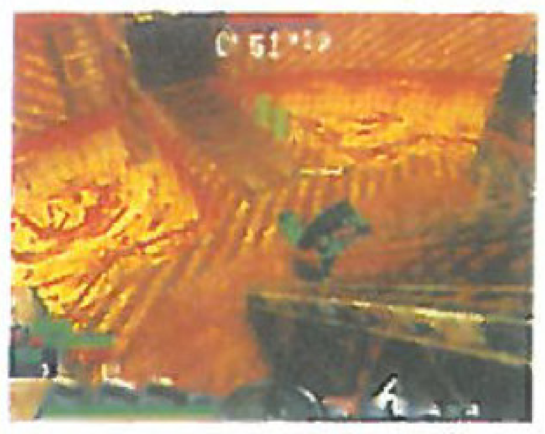
以负责SQUARE超大作《FINAL FANTASY》系列的人物设定闻名于世的日本插画大师天野喜孝在纽约开了个个人画展,当中除了展示个人最新创作之外,还有数幅天野孝喜预计于2001年夏天上映的全电脑动画电影"FINAL FANTASY:MOVIE"人物设定首次公开展出。

画展中现任SQUARE美国分公司社长,即是"FINAL FANTASY"系列总监的阪口博信也来剪彩,更即时展示了SQUARE的PS2游戏片段,让在场人士大为吃惊,因为这些电脑动画的表现与真人无异,水准远超过以往的所有电脑动画。

KONAMI 的网路服务

继10月时NAMCO宣布将与日本NTT行动电话系统DoMoCo合作发展游戏通信技术之后，KONAMI在日前也宣布与NTT DoMoCo系统的"i.mode"网路技术合作，发展游戏网路服务。KONAMI预计2000年1月1日开始展开"i.mode"通信服务，2000年成立"KONAMI.NET"并预计开发五个对应网路系统的软体。此外预计11月25日发售的PS版"心跳回忆2"也将会对应该系统，推出对应"i.mode"的新版本"心跳回忆2i"，当中提供算命占星服务及手机音乐下载，以及有问答游戏、猜谜游戏、或游戏资料下载，不过这些服务需要另外收取月费。

街机 SPAWN 对应 VMS 记忆卡



CAPCOM利用NAOMI机版，制作的街机游戏《SPAWN》将对应DC专用的VMS记忆卡，这代表两个事实：1.这游戏一定会推出DC版。2.DC版与街机版将会有资料上的互动，当然，实情如何仍然有待CAPCOM方面的公布，请各位留我们日后的报导。

DC 樱花大战系列全数有特别赠品

SEGA一系列的DC版"樱大战"作品的第一作，方块游戏《花组对战COLUMNS2》现已定于2000年1月6日发售，价格5800日元，对应modem可作通讯对战之用；另内附"SAKURA PROECT 2000 GOODS"的赠品，不过内容暂时未有明，预定之后所有Dc的"樱大战"系列作品也会有同系列赠品，有心收集一整套的SAKURA FANS,看来要开始存定钱了。

电影"BIOHAZARD 4D HORROR"明年公映

CAPCOM日前举行发表会，正式宣布于明年6月推出一套3D CG电影《BIOHAZARD 4D HORROR》，题材当然是以著名惊粟作品《BIOHAZARD》为蓝本，这套电影的总监是CAPCOM第二开部部长"稻船敬二"负责，而剧本则由"今川泰宏"负责，他曾负责为动画《机动武斗传G GUNDAM》编剧。此外，映像监修是曾负责"新世纪EVANGELION"及"加米拉"担任特技监督的"通口真嗣"。据他们表示，《BH4D》将强调视、听觉的立体效果，而特定剧院内的椅子也上剧院而震动，令观众感到更强的惊粟气氛。未知大陆玩家能否有机会体验呢？

SNK VS CAPCOM 增加新玩法

Neo Geo Pocket Color 版的最强战士"SNK VS CAPCOM(格斗版)"除了一般的故事'Survival 和 时间竞赛模式之外，还有一个可让玩家测试自己是否有办法用同一个招式打败十个敌人的 BLAST 模式。除了这些格斗模式之外，游戏中也有多个迷你游戏.其中有个迷你游戏是玩法和 Capcom 的魔界村相同的横向动作射击游戏。而当然，侍魂(Samurai Shodown)系列中 传统的砍稻草人游戏也会出现。这个谜你游戏必须使用侍魂的角色－ Jubei 才能游玩。另外还有一个是类似 Bust A Move(PS) 的音乐节奏游戏。

格斗天王 2000 将变成 3D?

据说大型电玩版的格斗天王(the King of the Fighters)系列最新作将在明年7月发售。游戏代号是"格斗天王梦幻2000"，是使用 Naomi 主机板开发。由于格斗天王全系列的角色都会出场，因此总出场人数可能高达 56 人.

之前SNK也曾经透露过一个使用Naomi主机板开发的新世代格斗天王游戏，如果以上的消息属实的话，应该是指同一个游戏。

PS2 号称将与 250 部作品同出江湖

星期一在拉斯维加斯开幕的Comdex大会上，索尼计算机娱乐公司副总裁Phil Harrison称，到明年3月4日的PS2首发式时将有250部PS2游戏推出，负责索尼次世代主机开发和研究的Harrison就PS2的前景对所有的到会者作了汇报，随后是GT赛车2000的演示。虽然250是个惊人的数字，但实际上与PS2真正同时发售的不过20部游戏而已，造成这一乐观数字的原因在于不少公司都把游戏的正式发售日估计得过早。

DC 形势一片大好

10月14日DC在欧洲正式贩售，并引爆欧洲玩家购买热潮。Sega表示欧洲DC的首日销售状况良好，总计卖出超过10万台的DC，这个数字和总销售金额成功地打破欧洲的所有游戏机相关销售记录。欧洲各大都市如伦敦、巴黎、柏林、马德里、爱丁堡等等 0月13日就已经聚集数百名排队购买的玩家，这在欧洲游戏销售史上前所未见，而DC主机一上架就被抢购一空，更表现DC主机所带来的超人气。有鉴于DC销售热潮，SEGA也决定调高DC今年度销售预测，预计在2000年5月底前欧洲地区至少卖出100万台(之前预测70万台)，并加强DC软件的销售。

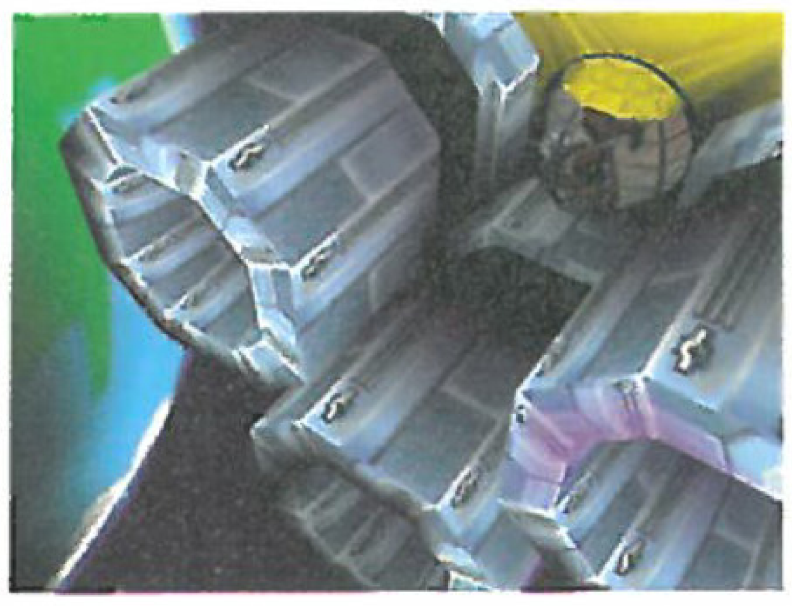
截至目前为止，DC在亚洲地区已卖出180万台、北美地区则至少卖出110万台(预计2000年3月卖出200万台)，欧洲预计2000年5月卖出100万台，如果情况顺利，DC在2000年3月全球应该至少有500万台销售，应该能让DC立于不败之地。

「萨尔达传说外传」新画面

任天堂又公布了多张预计2000年初发售的N64大作「萨尔达传说外传」游戏画面，真是让人越看越期待。「萨尔达传说外传」故事发生在前作结束数个月后，林克因为要拯救爱马进入异次元世界而展开的冒险故事。除了操作系统延袭前作之外，「面具系统」在本作占重要因素。

DC版「Furballs」新画面

欧洲实力派游戏公司 Bizarre Creations 为DC作的动作游戏「Furballs」新画面，表现蛮不错的。



卡普空表明要让Dreamcast在市场上生存下去

卡普空日前接受游戏杂志的访问中谈到了Dreamcast的未来.卡普空目前手上还有4、5款Dreamcast的游戏正在开发制作当中,其中的SNK vs Capcom格斗游戏已经获得了 船水先生的证实,此外" Garamaster "也即将在DC上推出.

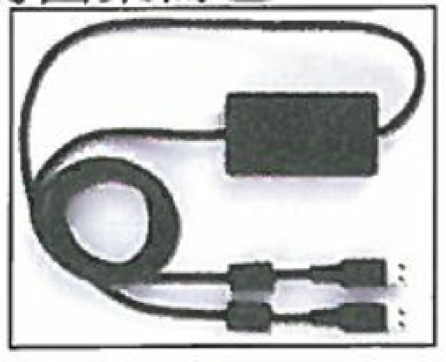
船水先生表示:我们将要为传统的游戏注入新的生命力.所以在我个人未来的游戏规划,将会把网路功能列为游戏内容的标准之一,此外为游戏建立其具有互动功能的网站,也是未来工作的重点之一.

最後冈本先生也表示:" 我们将会让Dreamcast主机在市场上生存下去,就算是剩下卡普空一家在做这件事"

DC新周边公开

其实很多人都见过电脑战机2的专用摇杆了,和SS的分别不大,并且更朴素(简陋)一点;而下面的就是通讯对战必备的CABLE,似乎和PS与SS的分别很大,不知道中间的盒子有什么作用呢?

而下面的是SEGA为迎接2000年(?)推出的彩色透明手制,是不是很特别呢?其中的蓝色和粉红色的与Hello Kitty 版DC的是一样的,只是少了Hello Kitty的图案而已.



KONAMI全力灌篮

KONAMI将与迪斯尼、美国运动频道 ESPN 合作，开发10款运动游戏，其中两款以NBA、美国大联盟为主题的篮球、棒球游戏，对应平台为DC。现在这款NBA篮球游戏「ESPN NBA Tonight」也公布画面了。

「ESPN NBA Tonight」一样是获得NBA 球会认证的篮球游戏，收录2000年NBA球员最新资料，此外游戏完全采用动作捕捉技术制作，收录1000多种动作、25种以上灌篮动作，绝对让玩家玩的热血沸腾。配音及解说员由ESPN 当家运动主播 Brent Musburger、Stuart Scott担任，临场感十足。

DC目前已知有三款不错的篮球游戏将推出，分别是「NBA 2K」、「Virtual NBA」及「ESPN NBA Tonight」，喜欢篮球游戏的玩家有福了!!

PS3对PS2：一千倍的差距

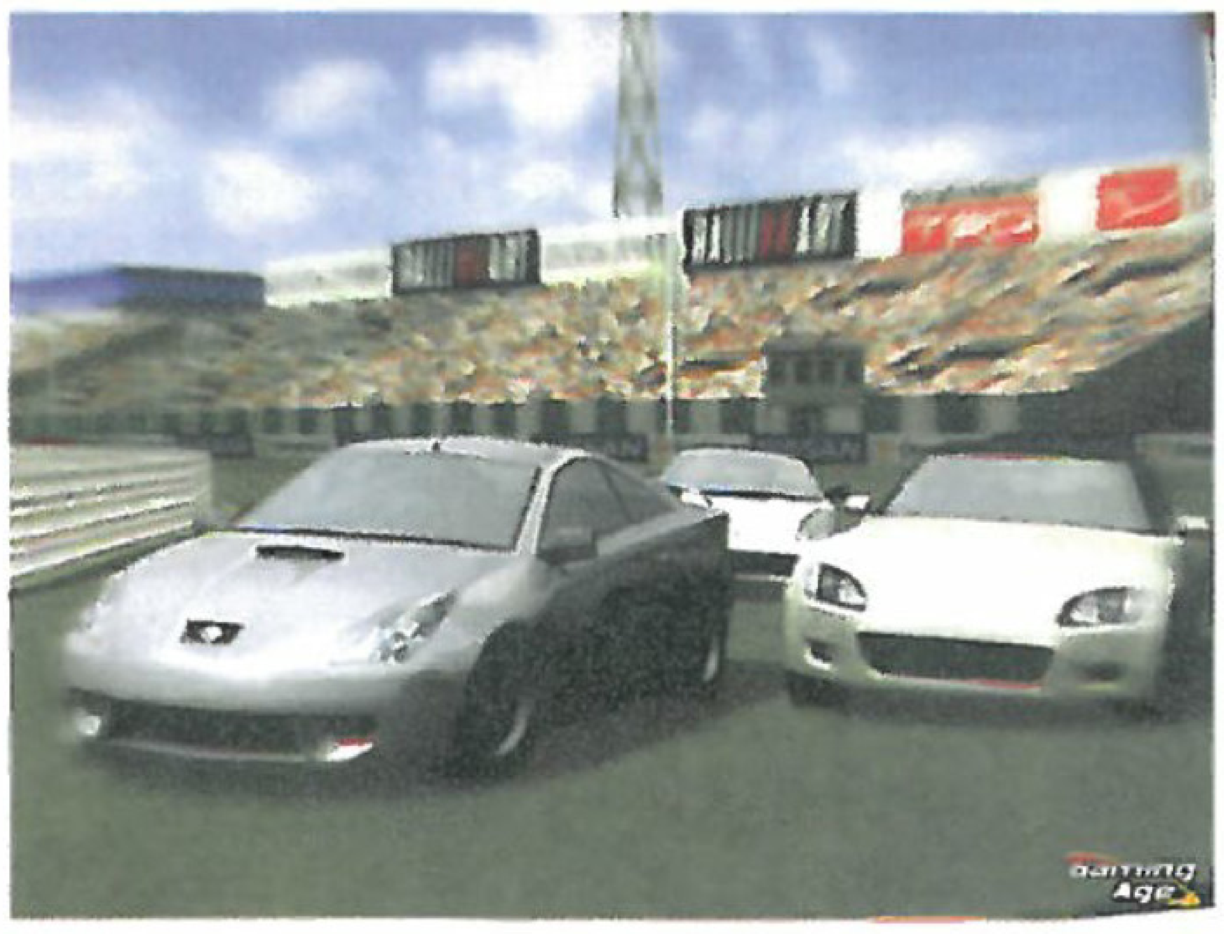
在日本举办的99年计算机系统与工具展示会上，索尼研究开发部的人员称，目前的PS主机已经可以近乎完美地表现各种3D动作，但在实时状态下可能会有困难，从理论上来说要实现这一目的必须将PS现在的硬件机能提高18000倍，更有趣的是，按这个比例推算下去，PS3的机能应该超过PS2一千倍。由于这番话是出自索尼内部人员之口，不知是否在暗示PS3的存在？

毁灭公爵将在PS2上出现

Take-Two Interactive公司昨天宣布取得3D Realms Entertainment的世界范围出版PS2游戏的权利，在这个条件下，Take-Two的第一个目标是毁灭公爵。我们大家对毁灭公爵的形象印象比较深刻，游戏一度在对战游戏上独领风骚，自从游戏的1991年出系列以来销售早已上百万套。这次Take-Two宣布首先将推出PS版的《毁灭公爵：杀戮时刻》，PS2版的也是计划开发中。

最强GT——世嘉GT?

不久前SEGA公布的DC赛车游戏Sega GT想必大家早有所闻,震撼的画面着实让人吃了一惊,与以往DC和NAOMI的游戏显然不属同一级别.与同是赛车游戏的RALLY和首都高相比,GT中赛车所用的多边形明显多得多,同屏显示的赛车数目也是多得多;另外,游戏中也出现了好些以往不曾使用的特效,如凹凸贴图,环境贴图等.由此可以看出,DC的机能尚未完全发挥.加上网络的日渐完善，相信DC的发展余地仍然很大。（由于DC，日本也开始普及网络！！）



[魂之利刃 3]正在开发中?

有来自日本的小道消息指出: Namco 正在开发两款知名大型电玩游戏的续集, 分别是 魂之利刃 3 和野心之战 2.其中野心之战 2 是 Namco 和 Square 合作开发的游戏.

魂之利刃 2 则曾经移植到 DC。被杂志社–Famitsu 评为是最佳的格斗游戏。野心之战 2 上一代的玩法类似 Capcom 的 Power Stone。但是变化性则稍显得不足. 据说 Square 代表作[太空战士 9] 的角色将会出现在这个游戏中。

这两个游戏所使用的主机板目前都无法判明。但据说野心之战 2 是使用 Play Station 2 互换主机板。魂之利刃 3 则是使用 Naomi 主机板。不过,虽然这两个游戏的真实性都很高。但是 Namco 仍尚未正式证实这两个游戏的存在。

Naomi 最新作品 Outrigger

SEGA 的最新街机游戏 Outrigger,即将推出!这款射击游戏是以Naomi 为基板的。玩家控制游戏用特殊的摇杆和按钮,有点类似于 Virtua–On。在日本这款游戏期待值很高,但现在还未确定是否在Dreamcast是露面。从画面看是值得期待的一款游戏!快移植到 DC 吧!!!!

“PIKACHU” 雄霸美国市场

超越《萨尔达传说》在日本 “土生土长” 的超人气卡通人物PIKACHU(比卡丘), 一直是《POCKET MONSTERS》的灵魂人物, 而任天堂一系列的《PM》作品更成为游戏界的话题作, 这小小的黄毛动物确是魅力迫人, 然而 “Piachu” 的魅力原来不只于日本、中国、台湾及香港, 甚至连美国玩家也受落非常, 据任天堂美国分部表示, 数款 GBC《PM》作品在美国的销售排名如下: PM 黄版、PM Pinball、P M红版、PM 蓝版。

莎木世界可以随意玩 SS 游戏?

根据现时厂方公布的图片, 可以看到主角芭月凉的房间是放置有一部 SS, 以莎林一直以来强调游戏内各种物品都可以使用谁来推论, 这部SS相信也可以用来玩游戏, 不过到底会有多少只游戏可供选择, 暂时真是一个未知之数, 以莎木的容量来看, 也有可能只不过是外表像游戏机的钱罐。实际上那到底是什么, 暂时还是一个未知之数。

史克威尔公开会

今年 1 月 29 日才举行的史克威尔千禧年公开会已经有宣传单张分发, 这里有一张让大家看一下。

从画中可隐约看到背景中有 FF Ⅸ 的字样, 不知道 FF Ⅸ 是 PS 还是 PS2 的作品呢?

NGPC 版 SONIC 推出日决定

前阵子曾介绍过的NGPC 版的《SONIC POCKET ADVENTURE》, 在经过一段时间的开发后, 终于都接近完成阶段了, 这个移植自世嘉 MEGA DIRVE 的动作游戏, 推出日期也已定为 12 月 16 日, 售价是 3800 日元, 而在同一个月, SNK 开发已久, 期待度绝高的《顶上决战 最强 FIGHERS SNK VS. CAPCOM》, 也已定于 12 月 22 日推出, 现时NGPC 虽然在《SNK VS.CAPCOM》CARD BATTLE 版后对主的销量已有明显的刺激作用, 但相信真正的高潮, 12 月才是真正的关键所在。

NAMCO 暂败一仗

闹得热烘烘的 KONAMI 音乐游戏专利事件, 日前东京地方法院作出了第一次判决, KONAMI 控告 namco 的游戏场摆设 JELECO 的 “VJ”, 有关方面判决NAMCO 必须在旗下直营游乐场撤除所有 “VJ” 机, 命令于宣判后即日生效, NAMCO 在这次官司下先吃了一次败仗, 不过官司还未结束, 因为 KONAMI、JELECO、NAMCO、三家公司还有多件官司待判。目后事态如何发展实在令人关注。

世嘉分家?

Sega Japan 的网路部门和本社於 10 月初正式分家, 直接纳入 Sega 幕后财团 –CSK 的情报事业体系里.

这项决定已经被证明是正确的, 因为 CSK 借由 Dreamcast 相关网路事业的发展已经脱离困境. 之前 CSK 被 Sega Japan 的巨额亏损拖累, 股价一路下滑至集团所能承受的警戒线附近. 使得 CSK 和 Sega 的财政一度非常吃紧. 但随著 Sega 情况的好转, 也由於 CSK 在本业的活跃和成就, 已经脱离先前的窘境.

取而代之的是 投资人对 CSK 股票的疯狂追价. 日本产经对 CSK 股价的狂飙用了无法制止的热潮来形容. 从 1 个月前的 3000 日圆 狂飙 至 11 月 19 日的 13000 日圆. 平均每日涨幅为 78%, 而且市场相信 CSK 还有上涨空间.

引述一位日本证券分析师的评论 – CSK 在网路情报事业上的表现 使得投资人可以完全不考虑它的巨额投资事业 (SEGA) 是否仍在亏损的状态。目前 CSK 的股价仍然是相当保守的价位. 更何况 Sega 本身的状况也已经没有之前严峻, 虽然本会计年度仍然会有亏损, 但可望在明年第二季打平收支.”

[街霸 3]DC 版最新情报

Capcom 公布了更多关于 Dreamcast 版 Street Fighter Ⅲ W Impact 的细节. Capcom 表示除了毫鬼(Akuma)可以使用之外, 大型电玩版所无法使用的最后一关魔王 –GILL 也可以使用.)

要使用这个隐藏角色,玩家可以直接从 Street Fighter Ⅲ W Impact 的正式网页下载, 而不能上网的玩家在完成游戏所设的一定条件之后,GILL 就会出现在人物选择栏里.

在其它的网络对应方面, Capcom 表示会开设一个玩家专用的情报网站和BBS讨论区. 另外,玩家还可以从网络上下载一些平时不能调整的选项. 例如可以选择是否可以使用 Blocking(防卫), 也可以把 Super Arts 和能源长度给予关闭。Street Fighter Ⅲ W Impact 预定在 12 月 9 日发售.

老美最欢迎的圣诞礼物

DC 在北美、欧洲佳绩连连，为 SEGA 低迷已久的士气注入一股强心剂。而面对欧美市场最大的圣诞商季SEGA当然不敢掉以轻心，DC压轴大作倾巢而出，誓必要在世纪末最后一个圣诞节狠捞一票。SEGA 预计 1999 年底DC 北美将卖出 150 万台，能不能达成这个目标呢？看看以下报导吧!!

目前在老美心目中，DC 是所有小孩梦寐以求的圣诞礼物，再加上超过 40 款以上的密集强打游戏，DC 目前可说红透半边天，许多父母亲为了帮小孩买台DC当圣诞礼物，必须老早就跟店家预约，否则根本别想买到。而SEGA 目前也在各媒体猛打广告，塑造 DC 充满圣诞欢乐的形象，更加强了 DC 的买气。

而 SEGA 也怕去年 11 月 DC 亚洲市场供不应求惨况再发生，拼了命加强 DC 生产，务使所有想购买 DC 的人都能顺利购买。不过目前DC每天都还是供不应求，很多人预约了一两个月还没拿到DC，已经引起抱怨，SEGA 对此也非常头大，除了加强DC产能之外，并保证玩家能够在最短时间拿到预订的 DC 主机。

SEGA 表示，按照这种销售热情，北美达到年底销售 150 万台DC绝无问题，现在反而怕供不应求。而北美游戏通路商 Babbage 总裁 Daniel DeMatteo 也表示 DC 销售热情在北美市场前所未见，当初PS花了四个月也才在北美卖了50万台。按照这种情况发展，SEGA 有极大可能取代任天堂 N64 的地位，成为北美市场大宗。

DC 主机热卖得背后，SEGA 更远大的网路发展计划也悄悄进行，看来SEGA 真的有背水一战的决心，将重回最大商机的北美市场。DC 能否成功吗？玩家就耐心继续看情况发展吧。

即将推出的《D 之食卓 2》将有四个不同版本？

在12月底即将推出的Dc大作《D 之食卓 2》将有四个不同版本推同出发售，一个为普通版，另外三个限定版，分为日食版，月食版和希望版，以下就是这四个不同版本的封面。

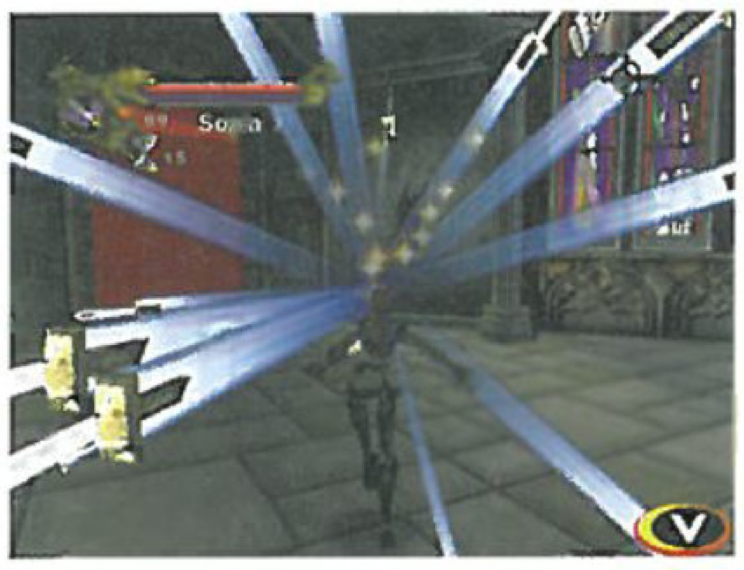
《SONIC ADVENTURE 2》2000 年推出！

在刚去的 11 月，北美方面的DC 销量又再创新高，总销量已经去到 100 万之多，而在如此利好的情况下，SEGA of AMERICA 方面也乘机透露一些新作的开发情况，原来世嘉 SONIC TEAM 方面正在开发其招版最新作的续集——《SONIC ADVENTURE 2》，此 GAME 现时已有一定的开发度，预定将于 2000年推出，而除了这一只外，也是由她们开发的NETWORK RPG《phantasy star on line》也是如火如荼开发中，而这GAME 除了日本版本外，也预定会推出美版，据SEGA表示到了2000 年 NEYWORK SERVE R 的在美日的支援都会完全准备好，问题只是游戏何时推出，不知到时我们有否机会于网上玩到《PHANTASY STAR ON LINE》呢？

DC版恶魔城全新画面公开

在经过多一段时间的开发后，DC 版的《CASTLE VANIA RESURRECTION》又有最新一轮画面公开，画面明显比之前所公布的更加细致漂亮，而且也看得出此 GAME 的开发人员明

显十分用去开发此 GAM E，画面上所有景物的塑造颇见心思，一草一木也非常讲究，此外游戏中的各种效果也以现实中的恋



化为依归，不同光源变化效果都能忠实地呈现出来，令人感受到开发小组的诚。今集游戏的主角一共有两位，分别是男主角 VICTOR 及女主角SONIA，现时已知游戏共有5大区域，房间更多达 1000 间以上，敌人角色也有过百种之多，每一方面都令人极之期待，相信此GAME 可以令一众SEGA FANS对KONAMI有所改观，情况一如NAMCO之于DC一般。现时游戏的开发度为 25%，预定 2000 年头推出。

微软入侵手提机市场！？

微软对游戏界的野心越来越大了，继传闻中的"X–BOX"直接点名挑战 SONY 的ps2 之后，最近网上有传言，指微软对另一个广大的市场……手提游戏机市场场有很大的兴趣，打算也会开发主机主攻这个市场。

微软有鉴于个人通讯及个人数位秘书（PDA）市场日益增长，开始对这市场也极具兴趣，因为这市场牵扯到游戏、资讯、金融等多个层面，并直接面对每位消费者；从而任天堂 GAMEBOY 单纯的"游戏导向"大成功，也给微软极大的启示，使其认如果要拓展 PDA 市场，必须先由游戏下手。

目前传闻微软正在规划一部强力的手提多功能硬体（或许应该说是PDA），除了具备通信文书处理能力之外，最夸张的是它具备"3D运算能力"处理器（由东芝提供），以DIRECTXAPI 发展 3D 程式，并能跟"X–box"连结，感觉好像不是一般手提游戏机所能达到的功能，可说是一部多功能的高科技个人 PDA，所以层次与 GBC 不同，不过如果真的以游戏作为强力的卖点，相信会对一向由任天堂主导的手提游戏机市场产生极大的影响。

DC 即将在中国发售

据截稿前本刊收到的最新消息，yahoo shopping 已被 SEGA 授权为中国DC的唯一代理商，而且将马上开展DC在中国的业务。这样看来马上我们就可以买到适合中国消费水平的 DC 正版游戏了，这样一来中国电玩市场将不再落后于世界。本刊将密切留意事情的后续发展，请广大玩家留意。

游戏快递

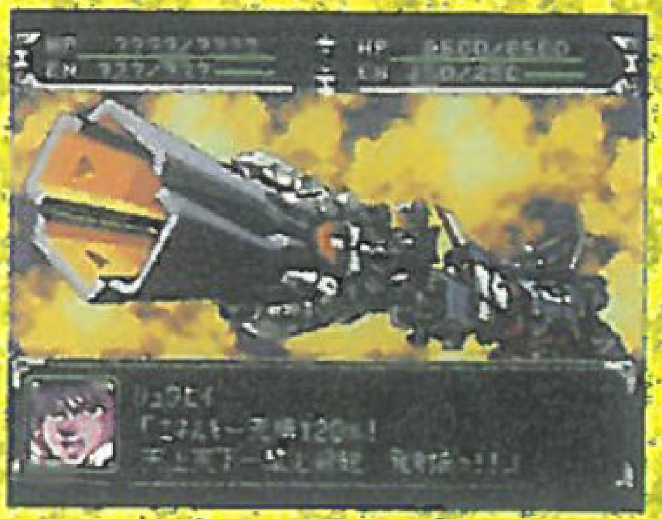
前线狙击

- 超级机械人大战待 10
- 真·女神转生 11
- 合金装备 Ghost Babel 12
- 剑客异闻录 苏醒之苍红之刃 13
- FIFA 2000 14
- 高尔夫天堂 15
- THE MATCH THE MILLENNIUM SNK VS CAPCOM 16
- Parasite Eve Ⅱ 寄生前夜 2 18
- DRAGON QUEST Ⅶ 勇者斗恶龙 7 19
- 波波洛斯物语 20
- 神机世界 22
- SKY SURFER 空中花样滑板 23
- 生化危机 GUN SURVIVOR 24
- 生化危机代号：维罗尼卡 25
- GATEKEEPERS 26
- ALUNDRA2 进化之谜 28
- THE LEGEND OF DRAGOON 30
- KOUDELKA 32
- Tales of Eternia 33
- 古墓丽影 THE LAST REVELATION 34
- 心跳回忆 2 35
- 餓狼 MARK OF THE WOLVES 36
- 幻想的演员 39

特快专递

- 蒙面的导士 40
- 传说兽之穴 41
- 光之岛 41
- BOOM BOTS 42
- 漂流记 42

超级机械人大战α



分离系统

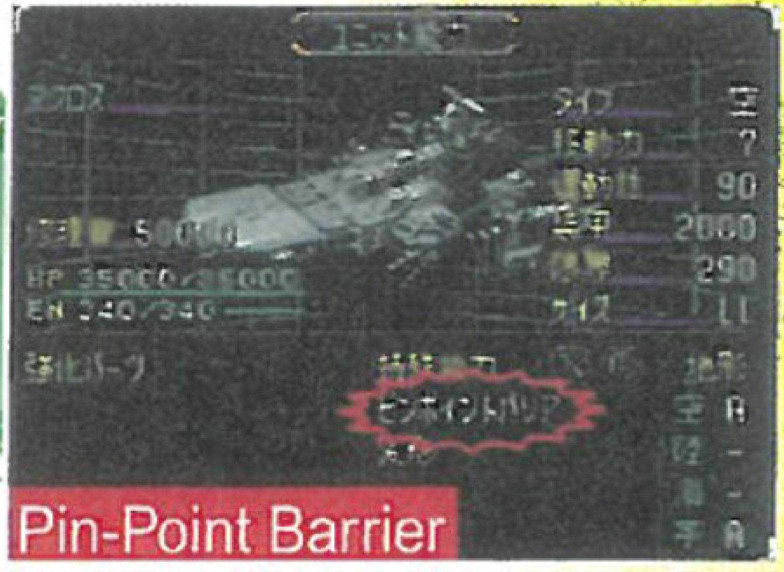
集合了31部动画作品，机械人总登场的超劲阵容机战系列新作《Super Robot大战α》，上次只介绍了8位新主角，这次为大家介绍一下游戏中最注目的部分机体分离系统和特殊技能的最新画面，其中有不少元素都是新追加或经过改良的。特别值得一提的是这次每版舞台的难易度会根据玩者作战的熟练度与能力值的高低而有所变化。

原作设定

在新的一集中仍然有着由玩者自由选择主角与主役机械人的系统，剧情会因为所选主角的性格的不同而出现不同的变化，登场机械人与机师也有着原作中所拥有的不同特殊能力或特殊技能。例如前作"大战F"中备受注目的New Type与圣战士，"超机大战SRX"内搭载了T-Link系统的机械人，及在此次新登场的特殊能力"念力Field"等等。

念動力

念動力Field


Pin-Point Barrier

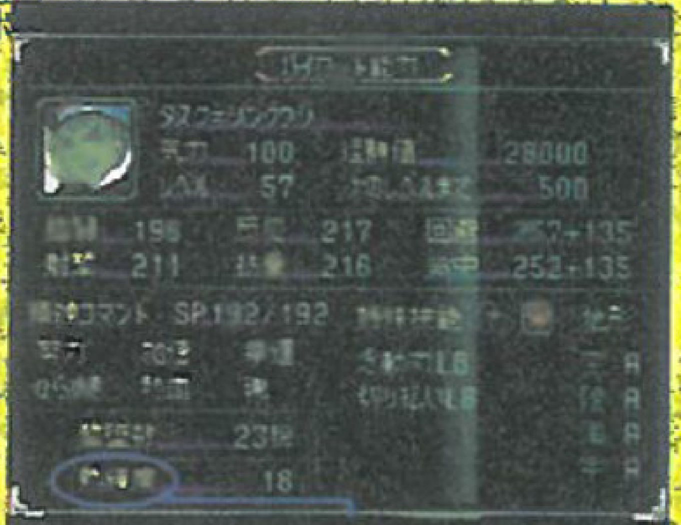
精靈憑依

PS	BANPRESTO	CD-ROM
	游戏类型：SRPG	发售日期：12月28日预定

新改良分离系统

在新的一集中登场的机械人中会有一些能够像三一万能侠一样能复数机体分离来战斗，而这"分离系统"也大为强化，因为在以前的作品里大多数机体在分离后都不能作战，但是这一现象在新的一集中已大为改观，机体分离后不单可继续作战，而且运动、移动性能也大为加强，还可利用机体不同的合体配置来大大提升攻击力和命中率。另外机体在战斗中可多次离合来作战略步署，在规定回合里若机体仍是分离的，可选择"脱出战斗"指令，系统极为灵活。

主角熟练度



这一集的两位主角都设有一项叫熟练度的熟练程度，这个数值会影响到进一步游戏的难易度。例如在作战中通过了"打倒强敌"难关，熟练点数会加分，那么下一版舞台难度便会跟着增加，相反若选择回避强敌或脱出战斗，点数与下版舞台的难易度就会维持原状没有增减。

提升熟练度会发生特殊事件，或者可获得隐藏战机。

同步率

底力

O System

借守護精靈之力

真·女神転生 デビルチルドレン 黒の書

GBC	ATLUS	盒带
	游戏类型：RPG	发售日期：预定2000年春

《真·女神转生》最新系列登场！这次将会在GB上同时推出两个不同的版本，分别是“黑之书”和“红之书”。

“黑之书”和“红之书”同时登场！

在这两个版本中，主角会分开成两个不同的人物。在游戏中全部登场的恶魔超过二百种，大家也可利用“恶魔图鉴”来参阅和互换资料。另外，也可将恶魔合体以加强威力。

冒险的舞台，会由日本转移到魔界中。

得到道具，这次的道具会有多丰富呢？

大家会不时碰到一些突发的事件。

黑之书主角

利用魔鬼同伴攻击!

利用电脑来管理恶魔资料!

甲斐刹那

国立原宿小学五年级学生，11岁。在恋爱方面完全不在行，是一个深思熟虑的人，可是很多时候也都会做出一些让他自己后悔的事情。他的同伴是高路。

高路

比露

晏未来

国立原宿小学五年一组，11岁。不论读书还是运动都很有天才。不过他的性格却有点暴躁，愤怒的时候会大骂别人。比露是她的同伴。

登场恶魔有二百多种，有七种属性。

和恶魔同伴一起进行冒险!

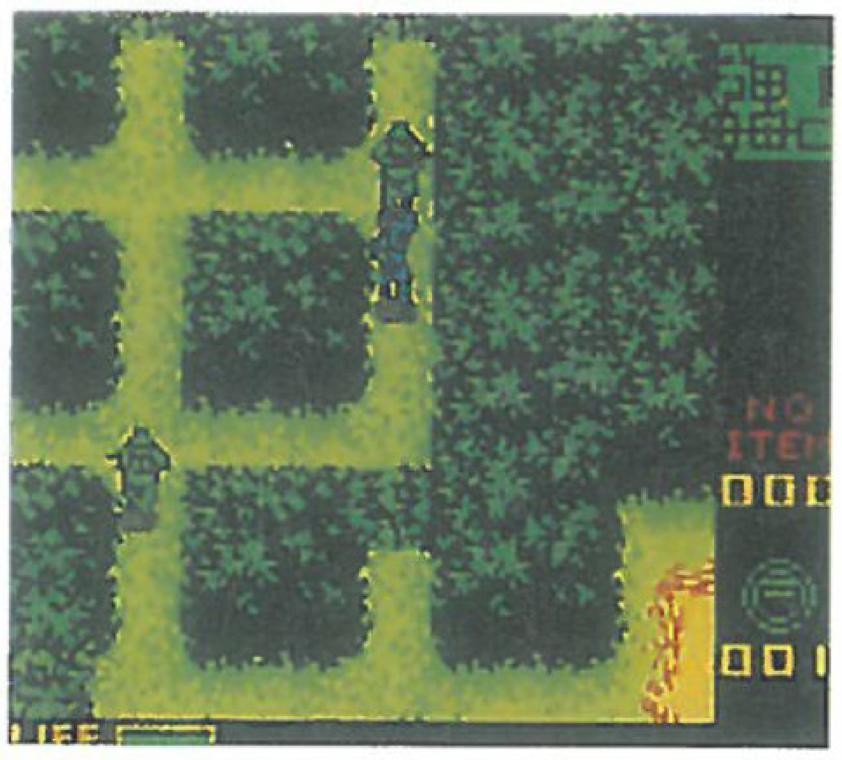
合体系统

在《真·女神转生》系列中不可缺少的系统，大家可以使自己的同伴作合体来增加威力，从而育成新种类的恶魔。

会话系统

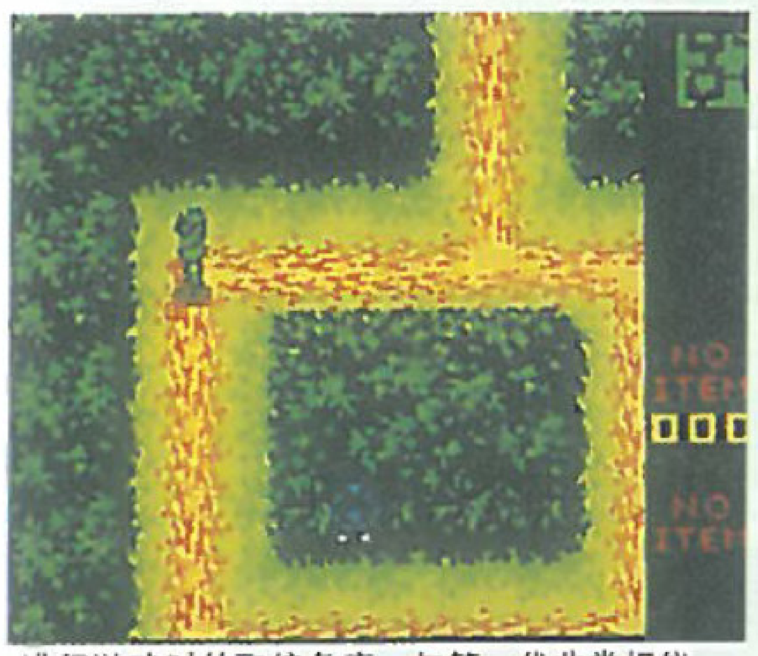
在游戏中，主角要利用召唤恶魔来和敌方的恶魔战斗。在战斗中可以用会话来和敌人交涉。如果交涉成功，这个敌人便会成为主角的同伴之一。然而，因为恶魔的种类和属性各有不同，所以如果想要交涉成功，便要好好理解种类和属性之间的关系。

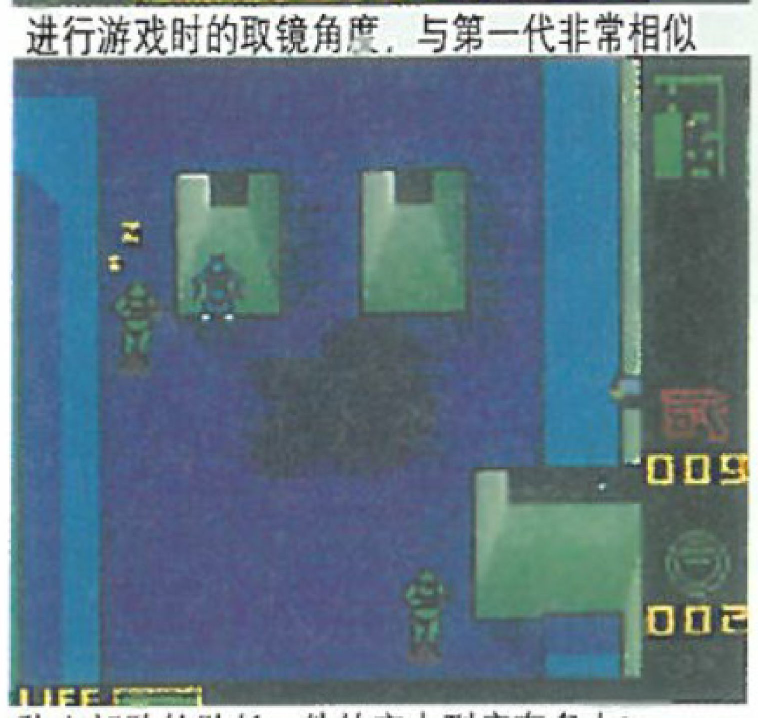
METAL GEAR™ Ghost Babel

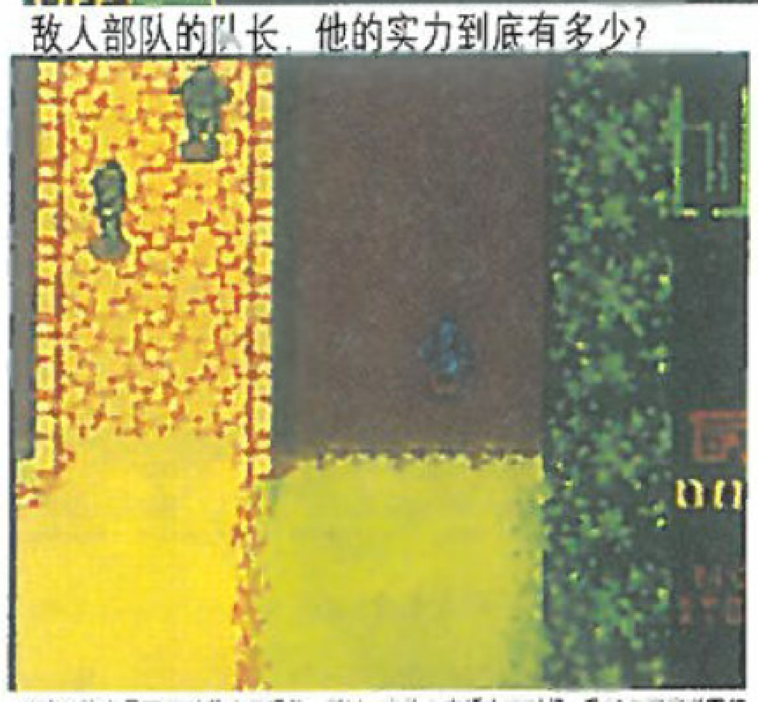


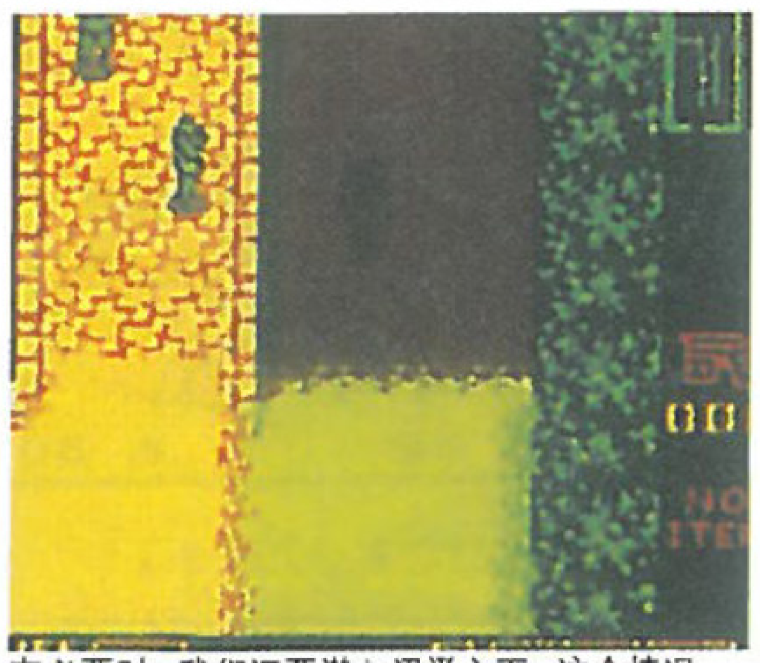
GBC	KONAMI	16M盒带
	游戏类型：ACT	发售日：发售日未定

动作游戏合金装备最新作品在GB登场


进行游戏时的取镜角度，与第一代非常相似


敌人部队的队长，他的实力到底有多少?


游戏的重点是不能被敌人发现的，所以，当敌人在桥上的时候，我们必须潜藏而行。


有必要时，我们还要潜入沼泽之下，这个情况，必须留意氧气的残余量

曾经在MSX、任天堂及PLAYSTATION上推出过的特务式动作游戏名作，“METAL GEAR”即将在GAMEBOY推出它的最新作品，名为“METAL GARE Ghost Babel”。游戏玩法与系列中的任何一个作品一样，都是要尽量回避敌人的视线进行任务，不过，为配合手提机的限制，今作将会以过版形式进行。

SOLID SNAKE

曾是特殊部队“FOXHOUND”的成员，三年前离队后，被冠上“传说中的英雄”美誉。

CHRIS JENA

DELTA FOCE[的]唯一女性队员，也是队伍中唯一的生还者。

四个最强的敌人

游戏中将会出现四个头目，这几个佣兵全都有他们的特别技能，将会是阻碍你任务进行的障碍。

BLACKAZE

佣兵队长，拥有像恶魔一样的杀人技巧，左手藏有钢丝、炸弹等武器

SLASHER HORK

澳洲原住民的后裔，拥有惊人的力量和敏捷的身手，以巨大的回力镖作为武器。

MARIONET OUL

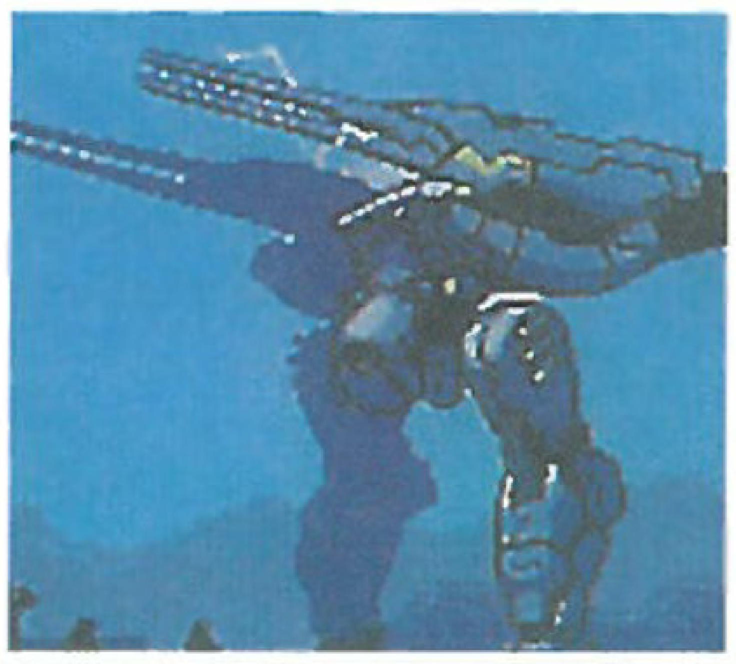
拥有猫头鹰般的视力，也有杀人于无形的能力。平常喜欢带着两个文乐人形行动。

PIOL BASION

手持巨大的喷火枪，力大无穷，身上无数的伤痕是他作战多次的象征。

围绕METAL GEAR的战斗

21世纪初，一个惊天动地的消息传出，载有美国陆军开发的“二足步行可搭载核武器(METAL GEAR)”的运输机突然在南美途中断绝消息，数日后，新消息宣布METAL GEAR已经落入非洲某恐怖组织手中，要尽快将METAL GEAR收回，却又不能将消息公开，于是，美国召回曾经以一人之力将OUTER HEAVEN击败的“传说中的英雄”SOLID SNAKE参加作战。



剑客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

SAMURAI SPIRIT新章

“侍魂”格斗系列中第一支在别的机种上推出的原创作品——《剑客异闻录　苏醒的苍红之刃 SAMURAI SPIRIT新章》，上次为大家作过详细的人物介绍，这次我们将会介绍一下游戏的各种模式及系统。

PS	SNK	CD-ROM
	游戏类型：FTG	发售日：99年12月22日

丰富充实的各种模式

《剑客异闻录　苏醒的苍红之刃 SAMURAI SPIRIT新章》是“侍魂”格斗系列的最新作品，也是该系列第一次在别的机种上推出的原创作品。游戏人物、背景都由3D多边形制作，并且除了元老级的人物“霸王丸”外，所有的角色都换上新面孔，给人一种全新的感觉，游戏除了主要的故事模式之外，还增加了不少其他模式及各种格斗游戏所没有的新元素。

ACTAC MODE

完成RIMURURU所委托的所有对战课题，赚取“能力值”的模式，利用这些能力值可以随意增强角色的各种能力。

得到的能力值可以让角色提升本身能力。

完成RIMURURU的课题便算合格，能够得到应有的能力值。

将能量值分配给你擅长使出的招式。

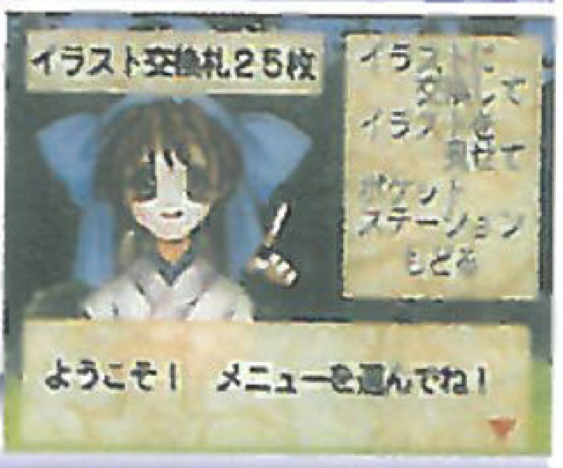
STORY MODE

沿着故事的发展，决定你下一个要对付的对手，在这个模式中达成某些条件后，会增加其他模式的数目，另外，在故事模式中胜出一场后，还能得到一张插画。

选择不同的角色，出现的对手会完全不同。

游戏的故事进展，会以对话方式进行。

GALLERY MODE

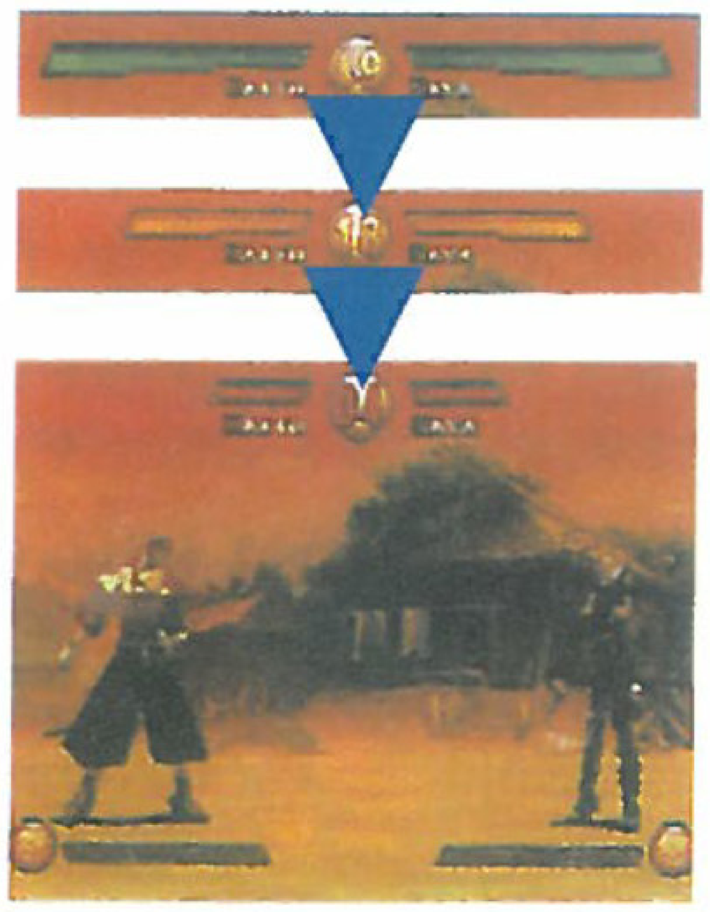


利用故事模式中得到的插画卡，与RUMURURU进行迷你游戏的模式，与她比赛，成功胜出的话，能够得到其他的插画卡及“MACO PG”，达到一定数量的话，可以将档案下载到POCKET STATION中。

其他便利模式

除了以上的三个模式之外，游戏还预备了不少设定的模式，例如有一击必杀的模式，又有供给一个舒适的场地及对手，令你能够在毫无压力下练习招式。另外，还有欣赏所有动画的模式。

能源减少功能



根据你的喜好，能够设定角色的能源，总共有三个阶段供你选择。

回避

只要按动圆形键，可以回避对方的所的攻击。

不过，要使用这招式，必须有三分之一以上的“怒指标”。

破坏防御

使出破坏防御技，能够完全冲破对手的防御。

冲激与卸力

根据不同的状况，角色会将对方的攻击推开或卸开。

怒火爆发

爆发怒火后，你的攻击力将会在一个短时间内提升。

当“怒指标”自然消失后，便回复原来的状态。

PS	EASPORTS	CD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日期：已发售

前言

相信许多玩者在沉醉于《WINNING ELEVEN 4》(胜利十一人)的同时，一定也会留意到这款以真实球员资料挂帅的足球劲作《FIFA 2000》。下面为大家作一简单介绍。

球员能力值

简称	解释	
SPD	Speed	即球员的速度
SHT	Shoot	射球能力，直接影响射球的劲度及准绳度
PSS	Passing	传球的准绳度
HDR	Heading	对攻方来说，即头槌攻门能力；
		对防方来说，即跳跃封位能力
TKL	Tackling	地面战的截击能力
FIT	Fitness	球员的体能，直接影响球员的各种能力发挥
BC	Ball Control	控球及盘球的能力
STR	Strength	强度，在近身争位的能力
KSk	Skill	主要是技术守门员的技术
KAG	Aggressive	侵略性，是所有进攻球员必须的能力
KPS	Positioning	位置性，走位能力

基本操作

敌方持球时	
□	侵略性铲球
×	转移球员
○	拦截偷球，连按时会作出紧迫推撞
△	瞬间加速，连按时可作大幅度加速
按紧 R1	冲撞对方球员
R2	命令其他队友制造越位陷阱

球在脚时	
□	大脚传中球
×	地面短传
○	射门
△	瞬间加速，连按可作大幅度加速
L1	THROUGH PASS，即穿越传球
L2	假身“插花”动作
R1	快速将球踏定
R2	转身挑球

足球在空中时	
○	头槌攻门
□	以头槌传给队友的上身位置
×	以头槌传到队友脚下
连按○	凌空抽射／倒挂
连按□	传给队友的上身位置
连按×	传到队友脚下

技术钻研

盘球篇

当玩者盘球时，往往也会很容易被对方在前面把球夺去，其实玩者可以在冲刺中按R1立即将球踏定，然后背向敌方球员，那么玩者所控制的球员便会自动以手肘顶着对方，玩者再看准时间作180° 转身冲刺便可避开对方。除此之外，假如敌方球员不停以近身偷球来拦截玩者的话，只要立时按下L2以插花骗过对手。但当然是控球能力(CB)越高的球员越容易成功。再者，如果防守球员与玩者还相隔两个人位的距离左右，便可拉其中一方配合R2作出转身挑球，避过对方的拦截。而且当球被挑到半空时，玩者还可按○钮作出强而有力的抽射，十分有效。

传球篇

传球方面，主要当然是分为长传与短传两种，而短传尤其考玩者的技术。当玩者持球时，脚旁便会出现一个箭嘴，共分为三种颜色，作用就好像交通灯一样，以红、黄、绿三色作三种不同的传球讯号。红色时代表传球的成功率很低，十分容易被地方拦截 黄色时代表传球成功率只有一半左右；绿色时表示成功率很高，可以安心传球。一般来说，如果该球员的传送能力只有4点或以下的话，在红色箭嘴时，基本上不能把球成功传出，唯有靠一边盘球，一边等待队友来救。而在长传方面，只要在球传出后再按紧×钮配合方向钮的话，便可在足球“落地”时，将球弯向任何角度，甚至是将球弯进敌方龙门，而按对着龙门的方向钮时更可使球速大增。

防守篇

在这游戏中，其实最出色的防守便是一方面控制一名球员不停地按○钮紧迫敌方，令对方不能丛容传球，另一方面等待看见我方球员时便立刻转用前方的球员，以正面按○钮拦截对方，就基本上有八成机会可以成功夺下皮球。但玩者一定切记不要经常按紧R1，否则可能会使该球员故意犯规而立即出场。另外，玩者也可先看清敌方球员的进攻路线及节奏，在禁区前些位置按R2命令队友向前冲，从而制造越位陷阱。

高尔夫天堂

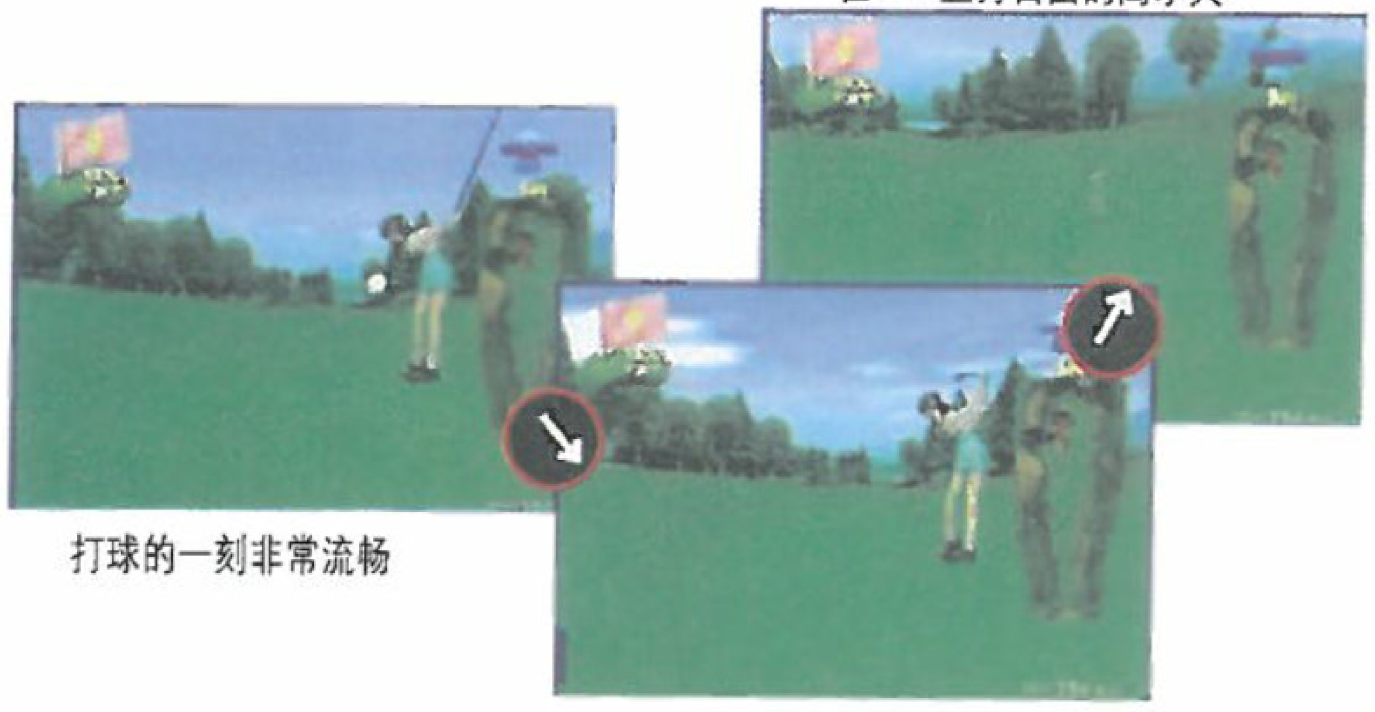
GOLF パラダイス

PS2	T&E SOFT	GD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日期：2000年3月4日

PS2最新的一款高尔夫球游戏

自PS2正式公布后，有很多的游戏都希望与PS2主机同日推出，可见PS2声势之大，下面要为大家介绍的游戏《GOLF天堂》就是其中之一。这款游戏的特别之处是可以自行制作一个高尔夫球场，可有多种变化，使游戏更有趣，大大增加了游戏性。

在PS2上打自由的高尔夫



打球的一刻非常流畅

自行制作高尔夫球场

这款游戏的卖点之一，便是一个叫做“GENESYSG”的系统，玩者可以自已制作一些高尔夫球场，这些高尔夫球场不但可自行制作，而且游戏中的场地还会随机变化。相当多资多彩吧！想玩吗？那就耐心等待吧！下面为大家介绍的是游戏中的场地“材料”。

球场设定一览

场地种类：林间、南国、池、沙漠、山地、海岸

标准杆数：3、4、5

版面：水平面、倾右、倾左

山：起伏、平缓、平坦、倾斜

大致情况：深、普通、浅

路障：多、少、无

GREEN：大、普通、少

风向：风吹的方向

距离：长、普通、短

倾斜度：水平面、向上、向下

正规道路：广阔、普通、狭窄

沙池：多、少、无

池：多、少、无

风速：强、弱、无

漂亮的背景

在游戏中，少不了的自然是一些十分可观的背景画面。而在游戏中，除了有草原外，还有一些如海滩、沙地和山林等地。在这些背景下打高尔夫球相信一定会令人心旷神怡。看看图片中的游戏背景，还是相当可观的吧！

海滩、沙地、草原等背景令人有如置身在大自然中。

游戏模式

STORY MODE故事模式

在故事模式中，玩者要从7个角色中选出一个来开始游戏，玩者的能力会因比赛的结果而慢慢的成长，游戏以在世界大会中得胜为目的，在游戏进行的时候，会有各种有关高尔夫球的规则及资料的说明，对初学者来说会比较方便。

NORMAL MODE

游戏的另一个主要模式，在这个模式中有10种不同的游戏玩法，在NORMAL MODE中玩者可以使用到在故事模式中育成出来的角色，还有在这个模式中可选到的角色会随着游戏的进程而增加。

球手类别

此外在游戏中还会有一些不同性格的球手，这些球手属于不同的类形，各有不同的打法。现在已公布的一共有7人，有4种不同的类型。这4种类型分别是平均型、挽回逆境型、力量型及技术型4种。以下便是7位角色的样子。

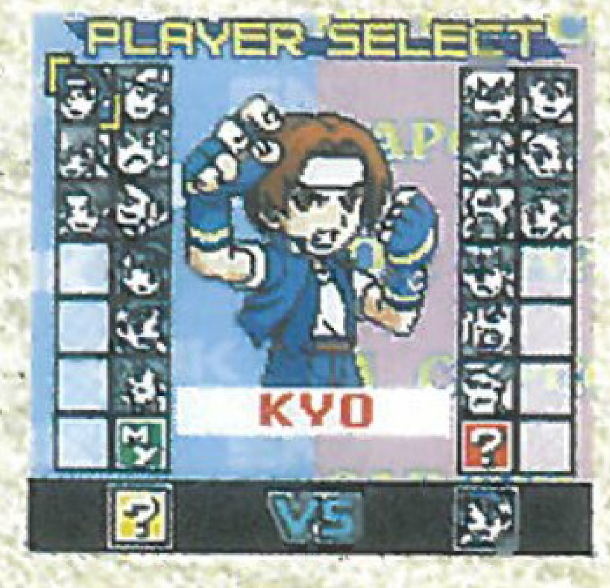
NGP	SNK	盒带(容量未定)
	游戏类型：FTG	发售日期：未定

THE MATCH OF THE MILLENNIUM

SNK VS. CAPCOM

THE MATCH THE MILLENNIUM

继《激突CARD FIGHTERS》之后，第二个《SNK VS CAPCOM》的作品终于有情报公开了！这个《THE MCTCH OF MILLENNIUM》是这一系列在NEO GEO POCKET COLOR上的第二个作品，类型是大家最喜欢的格斗游戏，上次《激突CARD FIGHTERS》推出后的销量极佳。



游戏系统大披露

游戏系统可谓集合了SNK及CAPCOM两大格斗名门之长，操作系统共有三种可供玩者选择，分别是AVERAGE、COUNTER及RUSH.相信熟悉格斗游戏的朋友不会感到陌生的。游戏模式则暂时只知道的是玩者可以进行单对单、二对二甚至是队制的三对三战斗，适合不同的玩者

利用RUSH的操作方式可以使出各种超强力的连续技。

登场角色大公开

目前为止已公开的登场角色共有18名，SNK和CAPCOM各占9名，游戏中的每个人物都有自己的宿敌，当与宿敌对阵时会有特别的出场画面。

必杀技画面大公开！

无式

神龙拳

真空波动拳

真空龙卷旋风腿

暗扫

旋风烈斩

CAPCOMM代表

RYU(隆)

登场作品：STREETFIGHTER 系列

历代STREET FIGHTER(街霸)(街霸)作品的主角，为了成为世上最强者而四处流浪，向高手挑战。

KEN

登场作品：STREET FIGHTER(街霸)系列

RYU的师弟兼宿敌，是STREET FIGHTER(街霸)系列历史最悠久的人物，力量虽不及RYU，但以速度取胜。

SAKURA

登场作品：STREET FIGHTER ZERO(少年街霸)系列

原本是一名普通的女学生，由于倾慕RYU而模仿他的招式，是新一代CAPCOM女格斗家的代表。

春丽

登场作品：STREET FIGHTER(街霸)系列

无人不知的超人气女格斗家，是STREET FIGHTER(街霸)系列的代表人物之一

擅长中国拳法

火引弹

登场作品：STREET FIGHTER ZERO(少年街霸)系列

据说是RYU和KEN的师弟，但无法证实，所使用的招式与二人很相似，但威力相距甚远，与SAGAT有不共戴天之仇。

GUILE

作品：STREET FIGHTER(街霸)系列

此作中为报杀友之仇而向秘密组织SHADOW的首领SEGA挑战，是名重情重义的军人。

ZANGIEF

登场作品：STREET FIGHTER(街霸)系列

来自苏联的摔跤高手，十分爱国，为了为祖国扬名不惜挑战各地高手。

MORRIGAN

登场作品：VAMPIRE 系列

女吸血鬼，为了成为魔界之王而吸取DEMITRI的血，其性感的衣着迷倒了不少格斗FANS。

FELICIA

登场作品：VAMPIRE 系列

半人半猫的妖怪，从小被收养在马戏班，靠表演为生，后来成为了独当一面的大明星。

SNK代表

草雉京

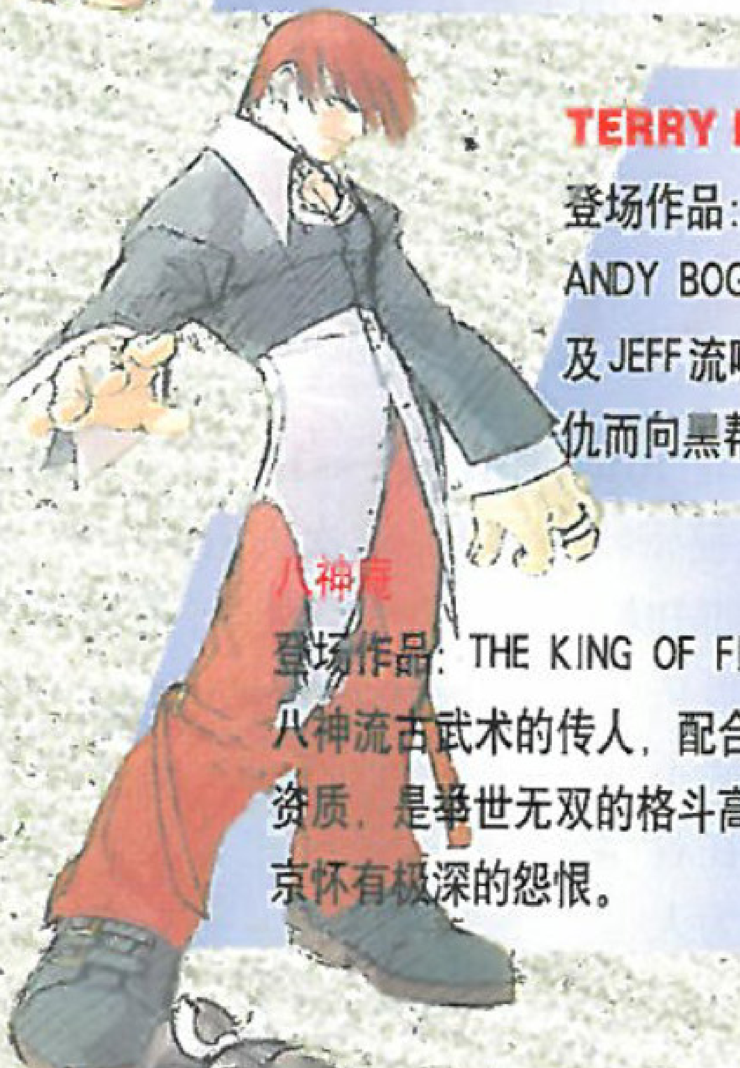
登场作品：THE KING OF FIGHTERS系列

草雉京是古武术的传人，是八神庵的宿敌，自从《KOF'97》登场以来便大受欢迎，成为系列的主角。

坂崎獠

登场作品：龙虎之拳系列

有"无敌之龙"之称的极限流高手，其必杀技"霸王长吼拳"可谓所向披靡，目标是成为世上最强者。



TERRY BOGARD

登场作品：饿狼传说系列

ANDY BOGARD的哥哥，擅长武术及JEFF流喧华杀法，为报杀父之仇而向黑帮头子GESSE挑战。

八神庵

登场作品：THE KING OF FIGHTERS系列

八神流古武术的传人，配合天生的卓越资质，是举世无双的格斗高手，对草雉京怀有极深的怨恨。

不知火舞

登场作品：饿狼传说系列

年青女忍者，擅使不知火流忍术，以华丽的招式及性感的衣着而闻名，是ANDY BOGARD的未婚妻。

LEONA

登场作品：THE KING OF FIGHTERS系列

曾受过职业军人的训练，可说是一部杀人机器，身上流着疯狂的血，失控时会变成杀人不眨眼的魔鬼。

ATHENA

登扬作品：ATHENA

拥有超能力的偶像歌手，曾与其他有超能力者组成队伍参加拳皇大赛，可爱的外表隐藏着可怕的破坏力。

霸王丸

登场作品：侍魂系列

古代日本剑客，浪迹天涯寻找对手，为人豪迈，是侍魂系列的代表人物。

NAKORURU

登场作品：待魂系列

日本少数民族爱努族的巫女，热爱大自然，视所有动物为朋友，是REMURU的妹妹

Parasite Eve Ⅱ
寄生前夜 2

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型: RPG　发售日: 12月16日	

这集故事是在上一集故事发生之后的3年，舞台已从上集的纽约(NY)转移到洛杉机(LA)。虽然AYA仍然是NY的刑事，不过因为要加入LA的特殊组织“MIST”而调到LA。这次由于是在新的地方工作，上集游戏中AYA的同伴就不会再在故事中出现了，这次她的同伴是“MIST”中的新同事。

M.I.S.T.

(Mito chondrion Investigation and Suppression Team)

“M.I.S.T.”是F.B.I.辖下的一支极秘密特务组织，这次AYA被编入了这一组织中。在3年前的事件之后，当得知粒线体的恐怖之处后，为了防止和杜绝同样的事件发生而组成了一个叫F.B.I的秘密组织。不过政府因为怕会引起不必要的恐慌，所以还未曾正式承认存在着这样一个组织，而M.I.S.T.更是一个鲜为人知的组织。组织内共有12人，其中的7名为HUNTER(捕猎者)，HUNTER是直接前线行动者，AYA也是HUNTER之一。

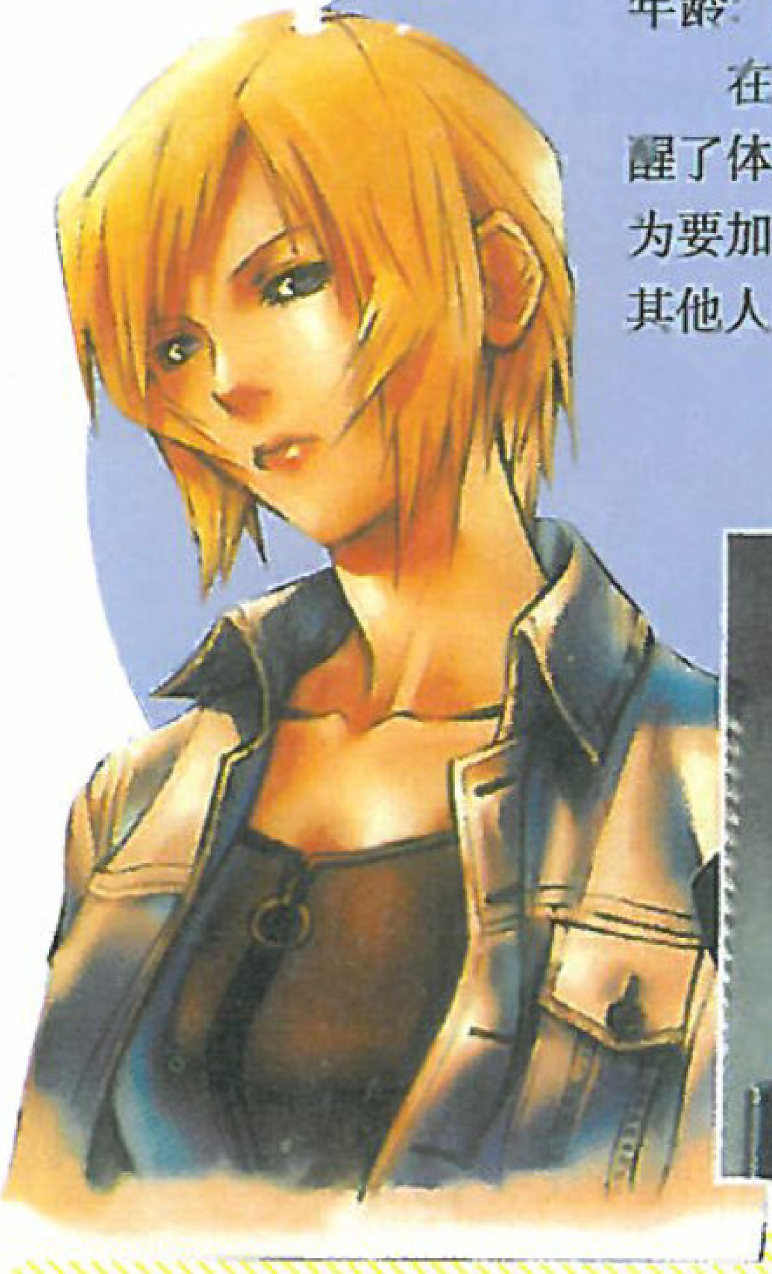
主要人物介绍

AYA BREA

现场担当搜查官(HUNTER)

年龄: 27

在三年前的PARASITE EVE反乱事件中唤醒了体内“线粒体”的力量的女主角，这次她因为要加入LA的极秘组织MIST，离开了NY，在其他人的眼中她是一位十分沉静的女性。



LA M.I.S.T.中的四名主要干部

RUPERT BRODERICK

现场担当搜查官(HUNTER)

年龄: 37

前FBI犯罪组织的勤务，三年前的PE事件害死了他的全家，在悲剧事件后他便被调入MIST组织。平时他对其他人都十分温和，不过他加入MIST的目的似乎是为了报仇。

JODIE BOUQUET

武器管制担当官

年龄: 24

虽然她只有24岁，不过却精通电机工程学，而且她的强项是武器设计，由她所设计的武器在HUNTER中备受信赖，不过暂时有关她的出身资料仍然是一个谜。

ERIC BALDWIN

上级特别搜查官

年龄: 50

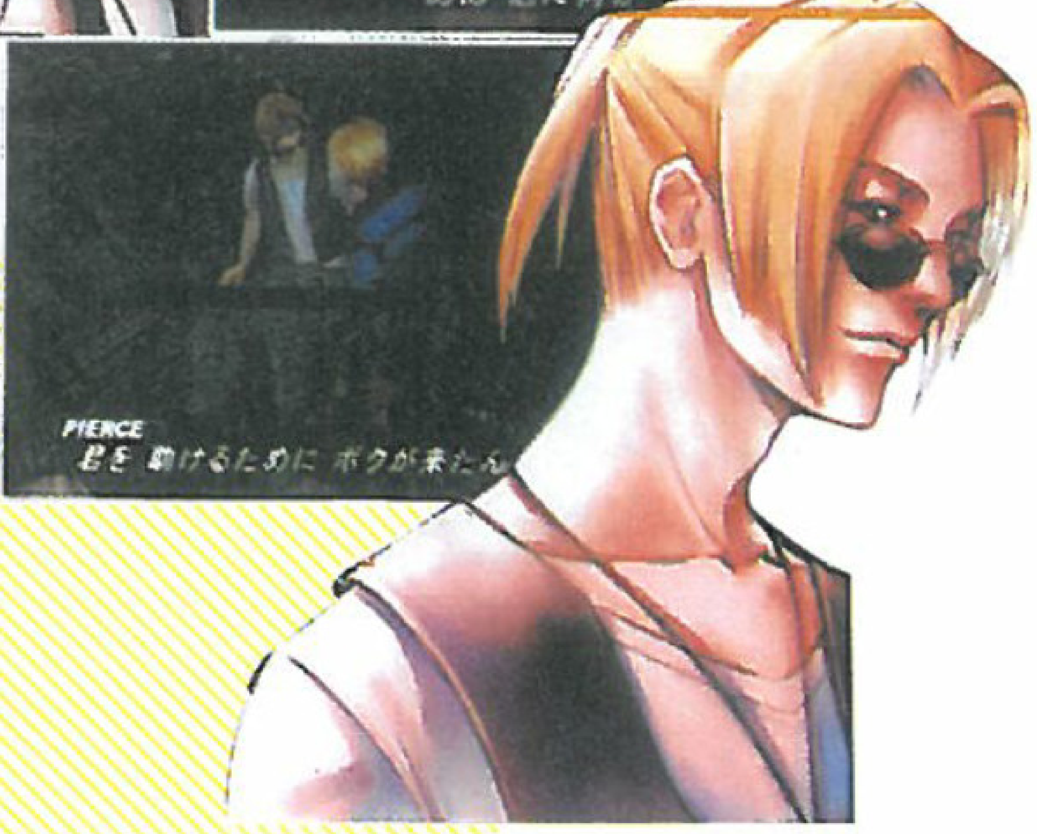
AYA的直属上司，是MIST的幕后指挥官。他收集了情报之后，便会直接用电话指挥部下。平日他不会轻易的表现他的感情，他平日给他人的印象是十分冷静沉着，人称“HAL”，意思是他就像电脑一样思路清晰，但没有情感。

PIERCE D・CARRADINE

情报处理搜查官(HUNTER)

年龄: 31

以前他是一位电脑HACKER(黑客)，以合法或不合法的手段取得情报，在加入这个组织之前他以提供情报为生。虽然他的战斗力不高，但在后援方面十分厉害。他喜欢个别行动，而且喜欢一整天对着电脑工作，所以他几乎没有朋友。



PS | ENIX | CD-ROM
游戏类型: RPG　　发售日期: 2000年春

勇者斗恶龙

新的五只怪兽

盾之巨人(シールドオーカ)

能够熟练地操作两个盾的巨人强敌，他手上的盾除了可以合起作防御之用，还可以用来当作武器攻击主角，面对这种攻守兼备的敌人很容易便陷入苦战，究竟他的弱点在哪儿呢？（他可能非常害怕魔法攻击……）

火焰哈蟆(ファイアケロッグ)

放出毒气，小心中毒啊!

长了一双巨大翅膀的青蛙，擅长在空中攻击敌人，并可以发放毒气，看起来很纯良，但时常会发出令人讨厌的攻击。

闪电老鼠(サンターラット)

十分抢眼的老鼠仔，虽然外表非常可爱，但事实上他是一个强力的对手，如果只遇到一只的话还可能应付有余，但若遇到一群的话，就算不陷入苦战，也会被电飞的。

除了斧头外，还能拿着火把

野蛮人(ハーハリアン)

会带着不同武器出现的敌人，不顾一切地疯狂原始人，除了自己同伴外，不论见到任何人都会施展暴力，若他遇到其他的怪兽，完全有可能会起内讧!

穿着坚固的铠甲，他会用斧头向下斩

黑暗侏儒(タークドワーフ)

住在森林里的侏儒族人，可以使出强力的巨斧攻击，不要被他细小的身形和傻傻的外表欺骗，否则一定会被砍个半死。我好怕呀!

强化的AI战斗系统

勇者四开始出现的AI系统，这一集也会继承这个方便的系统，若你不想按指令控制角色的行动，就可以使用这个系统来加快战斗速度。在上集中只能控制整队人的作战方向，在这一集中却可以指示队中其中一个成员，所以全队人的攻击变化更大。角色会依照你的指示行动，如只作武器攻击或防御重视，这样呢,我们就可以轻松地看着战斗进行啦!

超华丽的战斗画面

这回勇者七同样只能出四个角色,其余的人则只有在马车里等着了,因此可以随时更换人物.

马哈多(マヒヤド)

冰之柱会从空中向下攻击敌人，全体敌人也会受到攻击，我们从画面中看到的视点是会有变更的，即不再是只有简单的2D视像，感觉十分新鲜。

史莱姆骑士(スライムナイト)

上集也有出现的角色，这次我们又遇上他了，骑士坐在绿色的史莱姆上使出强力的高空斩！如果你仔细观看的话，一定会发现史莱姆的外表也变了，露出邪恶的笑容！！

小英雄(プチヒーロー)

四位有趣的小英雄的战斗画面，当你想使出攻击时，就在思想的一刻……手中的剑可能已被他们弄断了！！所以得小心防避他们的特技和魔法才好。

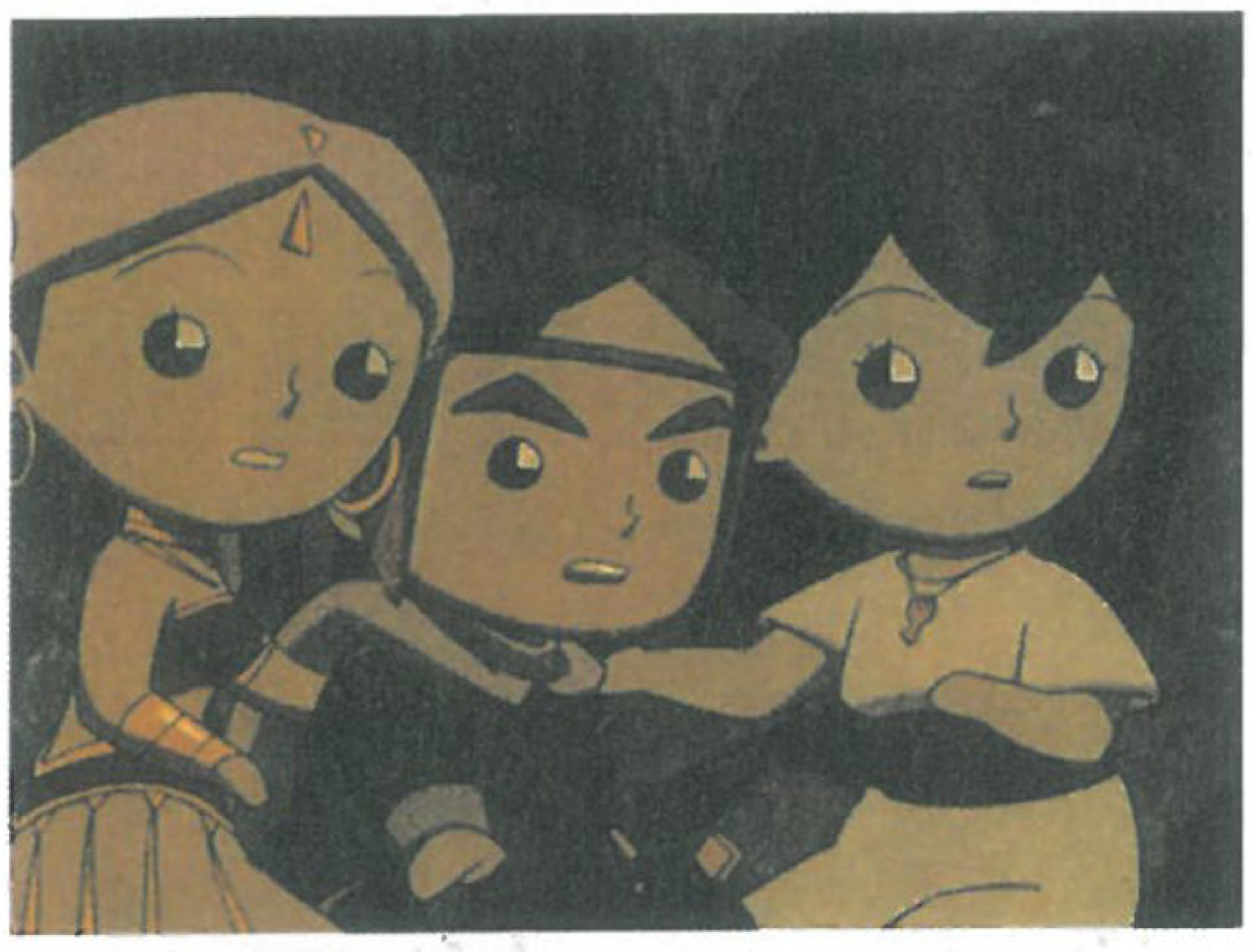
六种AI作战指令

カンカンいこうぜ(尽力攻击)	珍异咒文而尽力用武器攻击
バッチリかんばれ(努力战斗)	攻击和回复也相继进行,攻守兼备
おれにまかせろ(交给我吧)	主角与敌人攻击,其他人则使用咒文援助
しゅもんつかうな(不用咒文)	只使用武器攻击,完全不用MP
いのちたいじに(保存性命)	以回复为优先的战斗方式
めいれいさせろ(听我命令)	什么也不命令,全由指令控制

PoPoLoCRoIS II ポポロクロイス物語

波波洛斯物语
小王子的冒险再次开始

PS	SCEI	CD-ROM × 3
	游戏类型 RPG	发售日 2000年2月24日



前言

令人回味的“波波洛斯物语”的续篇终于来了！这一集将会集通常画面和动画于一身，而且动画部分还会加上配音。角色们的动作将会比以前更加细致，另一方面，除了前作的村和镇之外，这一集还会添加新的地域，比如“超文明波洛尼亚之废墟”和“海边之镇柏西拉”充满音乐风情的“洛马拿王国”、“风车村曼西路”，更有龙居住的“龙之国”等，到这么多未知的土地上去冒险，会不会遇上一起和冰之魔王决战时的同伴仍是未知数，而最令人怀念的，波波洛古罗斯王国的城下镇，也因为时间的流逝而有所改变了……。

回顾

波波洛斯物语

物语最初是起始于不知道母亲是谁的小王子，如何从冰之魔王的手中救回母亲，然后经过延续梦之世界而引起的外传，使王子重新认识了父王的心意，时间流逝，到现在成长的王子与森林的魔女露西亚之间的感情日益增加，可是在他们之间却出现一道无形的阻隔，那便是娜露西亚的姐姐杰露达。她说：“森林的魔女，是不可以和人类在一起的，不要忘记啊。”

在远古，有一个称为波波洛古罗斯的王国，在小王子10岁生日的那一天，一直以母亲死了的他，知道母亲沙妮亚仍然活着。为了救回长眠的母亲，王子与森林的魔女露西亚、白骑士、恶鬼魔王一起出发冒险。沙妮亚之所以长眠，原来是因为她化身成龙和冰之魔王决战，但不幸地魂魄却被囚禁了。王子比特罗为了决战魔王，自身的龙之力也醒了，可是也战胜不了吸收了沙妮亚魂魄和力量的魔王，最后，王子的心传达到母亲的魂，合成一股强大的力量，消灭了冰之魔王。

波波洛古罗斯物语

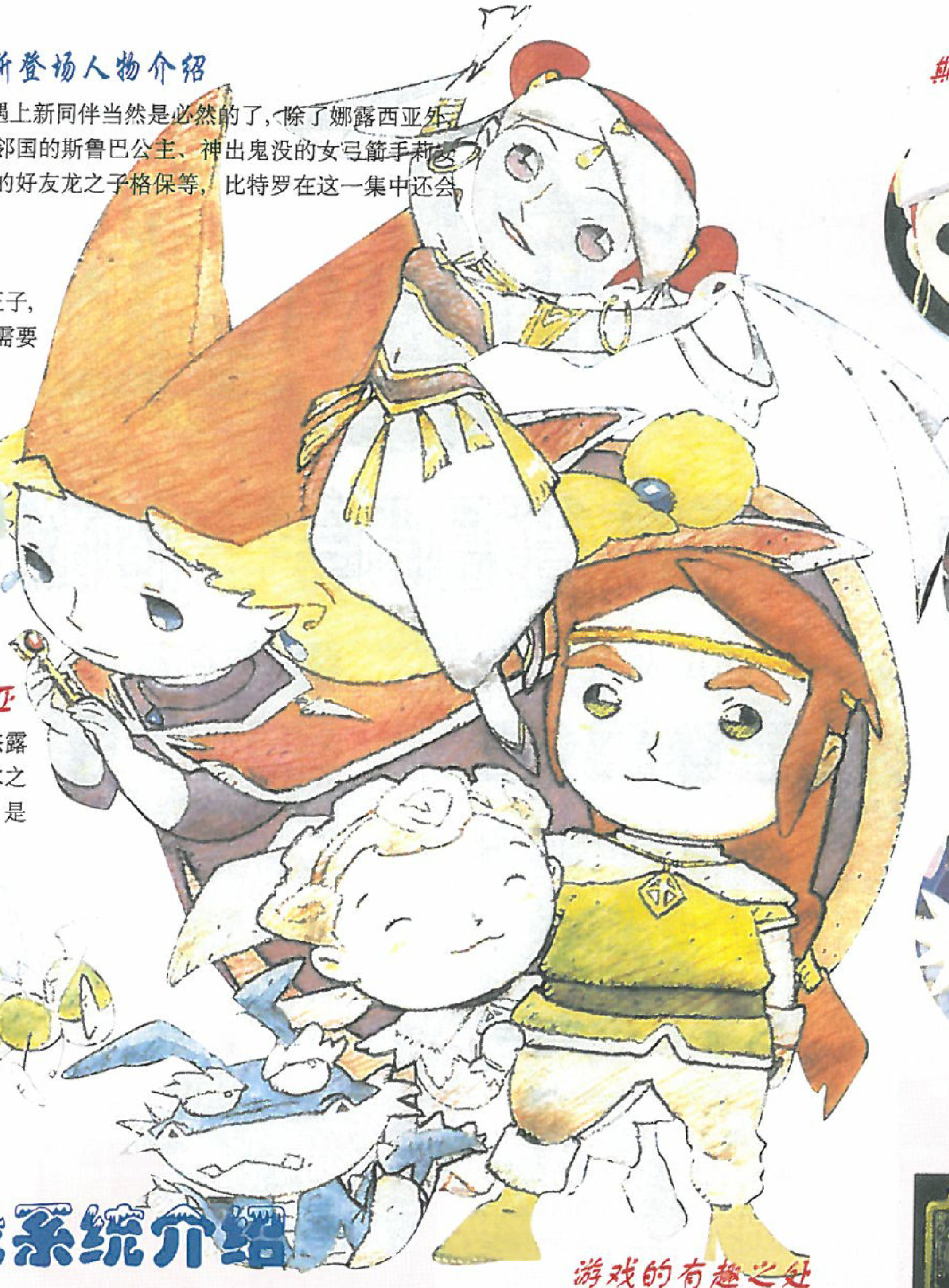
决战冰之魔王的两年后，12岁的王子正要进行王位继承仪式。然而，为了得到继承的资格，小王子比特罗必须通过“王家洞窟”的试练，取得“知惠的王冠”才可。同行的有士兵刚和当，和森林的魔女杰露达再次相会，在他喜欢的杰露达妹妹，娜露西来的带领下来到了洞窟。王子来到最底部取得王冠，回到王城，成功通过试练的比特罗也愉快地完成王位继承仪式，而母后也在这时有了新孕……。

新的物语

继承王位之后三年，一直平安无事的王国再次被乌云所笼罩，而事件的起源便是在海边之镇柏西拉。为了铺设铁道，哥特利夫矿山的矿工拿古洛受到邀请来发掘洞穴。可是这个洞穴原来是龙的巢穴，在愤怒的巨龙面前，他的同伴逃走了，可是他自己却被封在洞穴中，这事不久便传到了王城，比特罗就自动请战前往调查事件的真相，王妃沙妮亚因为知道龙也有善恶之分，就允许比特罗前往，小王子的新冒险终于开始了！

新登场人物介绍

新的冒险再次展开，遇上新同伴当然是必然的了，除了娜露西亚外，白骑士、恶鬼魔王，加上邻国的斯鲁巴公主、神出鬼没的女弓箭手莉安娜、由蛋孵出来的白骑士的好友龙之子格保等，比特罗在这一集中还会遇到什么同伴呢？



比特罗王子

波波洛古罗斯王国的王子，也是游戏的主角，遇到有需要帮助的人一定义不容辞。

森之魔女娜露西亚

在科尼之森，和姐姐杰露达一起居住的魔女。在和冰之魔王一战中支持着比特罗，是这一集的女主角。

斯鲁巴公主

女射手莉安娜

龙之子格保

作战系统介绍

战斗

“Ⅱ”的战斗和以往的有些不同，不论是移动或特技的内容、指挥同伴们作战的AUTO BATTLE等都有一些变化。魔法、必杀技和特技等，不再是回合制，而是采用一种类似“FF”的系统，每名角色都有一条速度计，先储满的便可攻击，和以前一样，战斗时并没有战斗画面，在遇上敌人时便会立即开始作战。

特技

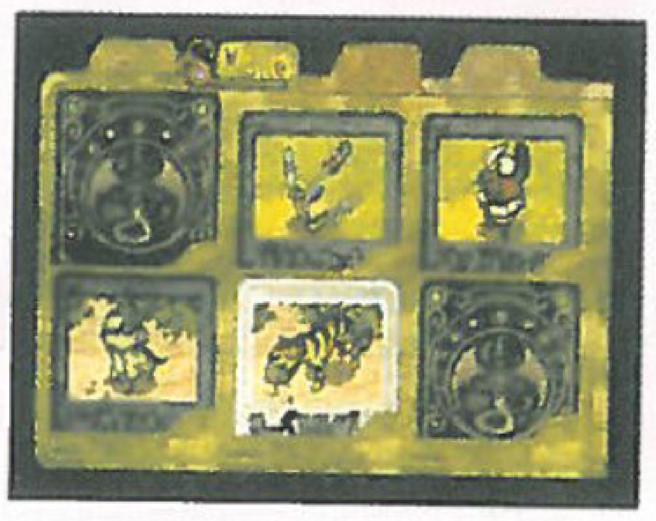
特技方面基本上和以往分别不大，特殊技的使用会消耗MP，当一种特殊技使用了一定次数之后便会提升等级。然而当等级提升后，之前一个等级使用时的画面便会看不到。

作战

战斗分为“每次作出指示”、“自由战斗”、“全力作战”、“把强敌先击倒”、“确实击倒”、“不使用特技”、“主力防御”等数种。无论王子和同伴都可选择ATUO BATTLE的指令。

游戏的有趣之处

游戏和上集一样，除了有魔物图鉴外，还有手信图鉴。另外，随着游戏的进行，和镇内的人说话还会有一定的转变。

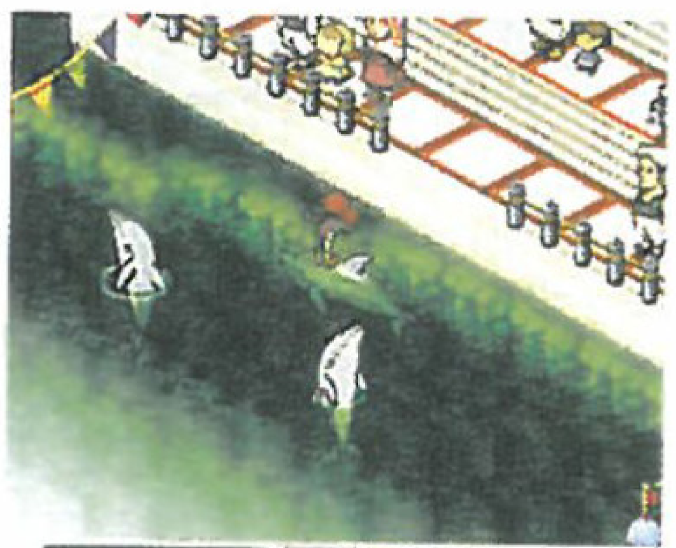


说话和表情

感情丰富的波波洛人民，除了动作和声音外，在这一集中还会加上慌张时的“流汗”和忿怒时的表情等，在对话视窗中也会显示感情Icon，使人觉得更有亲切感。

小事件

虽然不是物语的中心故事，但只要满足了一定条件，一些小EVENT便会出现。比如在第一集中已变成废墟的布力安利亚镇，到现在已变成了一个海豚表演的小剧场等。



购卖手信

在世界各地购买当地的名产物，再放在比特罗睡房的阁楼，这个阁楼到了二代会变得更大，因为除了二代本身的以外，就是“Ⅰ”和“外传”的手信也能一同摆放。

神機世界エヴォリューション2
EVOLUTION2
遠い約束

DC | ESP/STING | GD-ROM
游戏类型：RPG | 发售日：12月23日

神机世界 EVOLUTION2

以少年冒险家为题材，寻找失落的古代文明，便是这个《神机世界EVOLUTION》的续篇“EVO 2”了！这个第2集除了会继承“一代”的战斗系统外，其游戏时的系统也经过大幅改良。不过游戏的故事并未承接上一集。

初段游戏介绍

1)发现大陆间的盗贼团

先史文明研究机构公会，是一处可以认定自己冒险家资格的地方。公会遍布世界各地，当中最出名的，便是位于米捷比路的公会了。由于受到此地公会的邀请，马克等人便乘上横越大陆之间的火车。可是偏偏却遇上盗贼团的袭击，几经辛苦终于把BOSS击退，然而要拿到公会去的宝物却被盗走了……。

2)到达米捷比路

当一行人无风无险来到米捷比路时，已是美丽黄昏了。莉娜(柏林镇公会的会关)先去公会布告，马克等人则前往镇内的酒店CHECK IN。在列车上遇到盗贼团的事，知道了今后要做的事等，和公会的会面也开始了。

3)公会元首的计划

过了一夜，终于和公会的元首会面了，接下来便知道了公会邀请的目的。现在公会正在搜集先史文明的遗产，由于知道马克对这方面有认识，所以特地请他来帮忙。对这方面十分狂热的马克当然一口答应了，元首也给了他冒险所需的资金，而第一个冒险的遗迹，便是布历斯的遗迹了。

米捷比路镇的设施大研究！

和上一集一样，“EV O 2”并不需要在各地旅行，游戏内的城镇只有一个，游戏的目的是要以这个镇为基地，去其余各个遗迹冒险，所以这个米捷比路镇可说是马克他们的第二故乡。在内里有各式各样的设施，和前作最为不同的，除了在镇内移动时会有地区显示外，就是移动时的视点也可变更，这样子无论身在何处都可一目了然了。

BAR

酒吧的老板知道一些盗贼团的事

STATION

由于受到盗贼团影响，现在已停止运作。

SOCIETY

其他或现在进行中的遗迹内容也有介绍，也可在这城里鉴定由迷宫中取得的谜之道具等，应有尽有。

HOTEL

前作也有登场的地方，作用和自己的家一样，可以用来整顿队伍的组合，储存道具等。

TOWER

于镇外的塔，是一个用作练习的迷宫，用来升Level或收集道具最好不过。

SHOP

道具屋

可在这里购买用来回复体力，回复状态的异常道具。

露店

由一名少年看管的店子，里面有3种回复道具，价钱与效果和道具屋卖的有一些差异。

签屋

2代初次登场的场所，可以先用钱币购买，当下一次LOAD GAME时便可知道结果，中签的话不知会有什么礼物呢？

CYFRAME屋

马克和青儿所使用的武器便是CYFRAME，在这里便可以把它们强化了。

冒险屋

和道具店不同，这里卖的是冒险必须的武器和防具。

PS2	TOEA FACTORY	GD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日：2000 年 3 月 4 日

空中花样滑板
SKY SURFER

大家请准备！！

设想一下：将空中的花样跳伞运动和雪上滑板联合起来的话，会是一种什么样的运动呢？答案就是空中花样滑板了，其实这个游戏原本便已是一项运动了，而且这个运动在美国极受欢迎，现在有关厂商将这一项运动转化成为一个游戏登场PS2，别有一番风味！

第一个在PS2上登场的运动型游戏！

不断地练习提高角色的技术

游戏中其中的一个模式就是练习模式，玩者一直操控着角色由空中一直俯冲向地面，在这个模式中，在玩者的地面上，将会设置一个巨大的风扇机，会不停地吹出强力的气流，好让玩者可以利用角色拥有各种技能来引发出绝佳的技术，其实另外还有其它没有巨大风扇出的地方，在那里练习的话可以轻松一点，不过如果玩者乘着风扇的风来练习的话，可以研究出一些极高难度的技术。

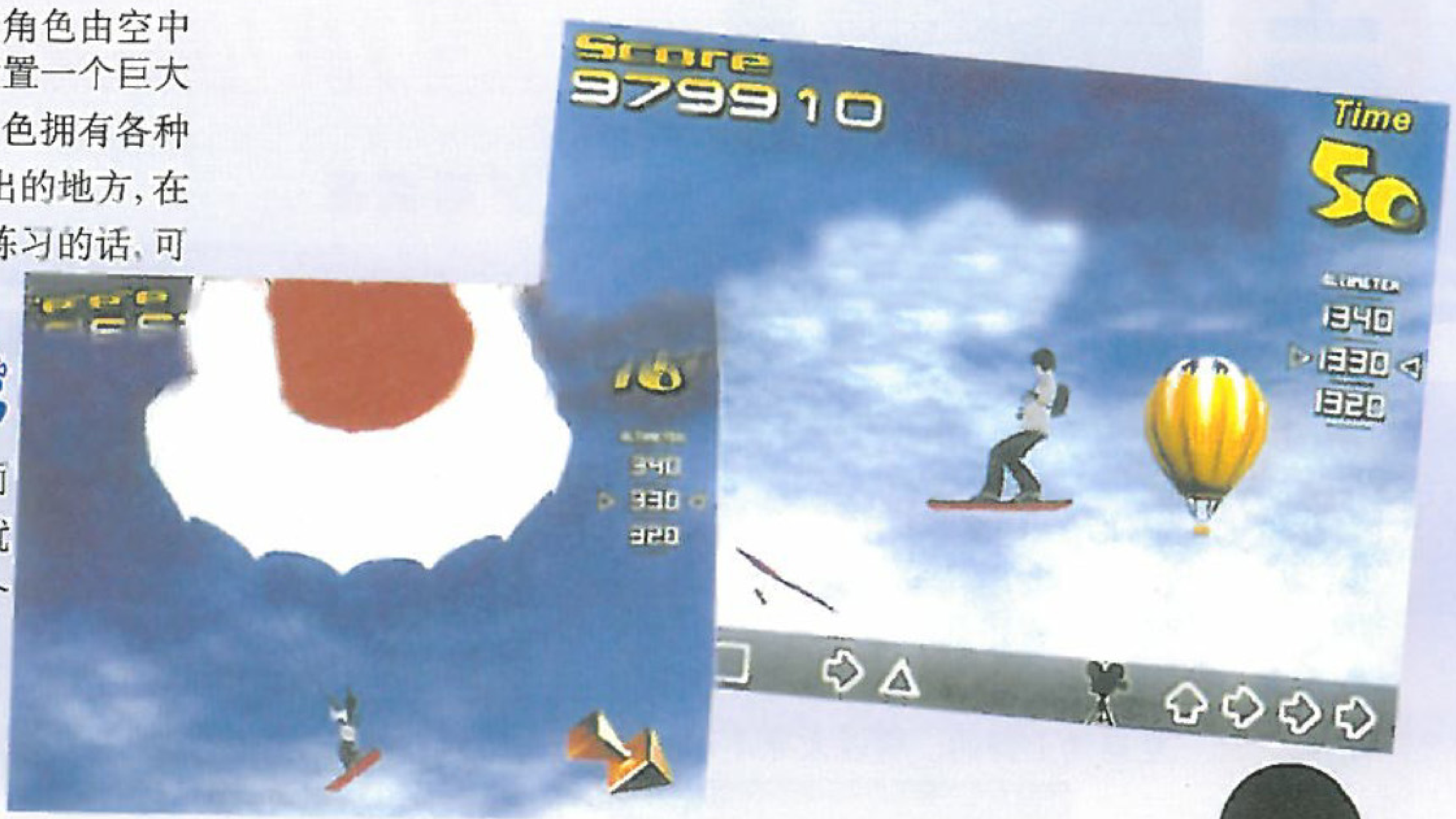
美国厂商开发的着名游戏

其实在美国，花样跳伞已经是很受人们欢迎的运动了，而且很多人都玩得很熟练，另外一个也极受美国人欢迎的运动就是雪上滑板，将这两个有名的运动结合起来的话就形成了这个

与风一起同行吧！！

新型的运动，这是在空中和地上都可以做出一连串的花样动作的运动，单是听到这项运动的玩法就已经感觉到这项运动的危险性了，一定会给诸位玩家带来别样感觉的。

这个游戏在PS2上推出，游戏的画面应该不成问题，现在便为大家介绍这个新颖游戏中的一些精彩画面。



游戲中的兩個可選用的角色

在遥远的天空中比试技术

河原慧子

生长在欧洲的女孩

一個充满個性的滑浪者

其实在这个游戏中可以选择多个不同的角色，小野正是其中的一个可选择角色，不过暂时还不清楚游戏中究竟有多少个角色，不过可能肯定的是，当玩者选择不同的角色时将会有不同的比赛技术展现，另外还有不同的难度。

外形英俊的美少年

小野寺恭哉

生化危机特辑

PS | CAPCOM | CD-ROM

游戏类型: GSTG 发售日: 预定2000年1月

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

生化的恐怖延续到射击游戏当中！令人不射不快的《BIO HAZARD GUN SURVIVOR》即将出动！

以丧尸为主要的射击对象！

CHECK SEARCH 的活用

在游戏中，因为视点的关系，要找寻重要的道具是会比较困难。不过，使用这个“CHECK SEARCH”系统便方便得多了！因为这个系统，会自动搜查在画面中有没有重要的道具。即使是一些难以发现的道具也难逃它的法眼，在危急的时候它就更显得格外重要。

压迫的恐怖感觉！

基本画面完全解说！

使用武器

这个画面是用来表示目前正在使用的武器。最初玩者虽然没有手枪，但很快便会在过程中获得，而随后也会出现威力更强大的武器！

残余弹数

游戏中，除了基本的武器外，其余的武器所用的子弹都是有所限制的。当子弹用完之后，基本上每种武器都是自动上弹的，所以大家不用担心。

心电图

这次的系列也和沿用的一样，以波纹的颜色来确定当时的状况，依次序分别是绿、黄、橙和红色。而大家也一样可以以急救箱等道具来回复。

生化危机特辑

DC | CAPCOM | GD-ROM

游戏类型：AVG　发售日：预定2000年2月3日

BIOHAZARD CODE:VERONICA

生化危机之代号维罗尼卡

这次的舞台，主要是以孤岛的刑务所为根据地。屋中的摆设就好像一间鬼屋，气氛令人不寒而栗！这次的丧尸还会穿上制服来攻击大家！另外，动作敏捷和攻击力强大的HUNTER也会登场！看来这次CHRIS和CLAIRE这两兄妹，必定要展开一场苦战才能完成任务。

在孤岛的刑务所中展开恐怖冒险！

这款游戏虽然一度要延期推出，但仍然是一支期待度非常高的游戏。

解谜部分的质和量都会大大提高！

一直以来，BH系列中一个极吸引人的地方，就是它精彩的解谜部分，在这一集中，这个部分也会占有相当的比重；而且难度也会有所提升。

PS	角川书店 /ESP	CD-ROM × 2
	游戏类型：RPG	发售日：12月16日

GATEKEEPERS

《GATEKEEPERS》是一个揉合了科幻、怀旧、美少女、特摄等多项要素于一身的模拟战略RPG，游戏采用了多项独特的系统，并有着强劲的幕后班底。

STORY

时间是1969年，当时日本正在从战争后的混乱情况中复生，开始进入所谓的“高度经济成长期”……

但是在繁华的背后，邪恶的阴影正在蠢蠢欲动，世界上发生了各种奇怪的事件、大规模的意外、大量的纠纷，其实全是拥有惊人科学力的神秘敌人“INVANDER”的所作所为，为了对抗他们，人类秘密成立了地球防卫机构“AEGIS”，她由联合国指挥，在世界各地设立分部，尤其是在INVANDER极为活跃的东京，还设置了结合了人类科学精粹的极东支部，作为防卫地球的最后防线，集结了大批拥有特殊能力的战士。

一天，一名平凡的高中生浮矢瞬，发现自己的心底埋藏着一种被称之为“GATE”的特殊能力，这种力量能够把异空间里庞大的能源引为已用，古代的魔导师、风水师及近年的超能力者也是这一颗“GATE KEEPERS”。

成为GATE KEEPER的浮矢瞬，被任命为AEGIS的特殊游击队“GATE KEEPERS”的队长，为保卫地球而战。

内容简介

游戏中玩者扮演主角浮矢瞬，平日过着普通高中生的生活，所有GATE KEEPERS都是在瞬的学校中就读，一旦INVANDERS入侵，瞬便会率领其他GATE KEEPERS应战，在AEGIS的极东支部中，除了瞬之外，其他成员均是女性，周旋在众多女性之间，瞬会和她们发展出各种的关系。

用语解说

INVANDER

利用各种谋略，使人类社会产生混乱的谜之存在。有人认为他们是外星人，但并未得到证实。在二次世界大战时(1945)年，其存在已被确认。他们多数身穿黑色的衣服，驾驶异形的机械兵团向人类挑战。

地球防卫机构AEGIS

为了对抗INVANDER的行动而秘密成立的地球防卫组织，是联合国直属的机构，靠世界各国的基金运作，配置了大量最新式武器，是保护人类的盾牌，总部位于纽约联合国总部的地底。

GATE

从异空间引入庞大力量的门，只有少数人(大约数百万人中有一人)拥有打开这扇门的力量。但是这种力量的来源仍是个谜，目前已知与遗传无关。拥有这种力量的人一律被称之为GATE KEEPER，有着门之管理者的意思。有一种说法认为神话与历史中的英雄豪杰均是GATE KEEPER，但并未得到证实。

GATE KEEPERS队

设于AEGIS极东支部的特殊游击队名称，队员全是GATE KEEPER，被视为保护人类的最后希望。

盾牌高校

建筑在AEGIS极东支部上方的学校，除了用作掩饰极东支部的所在之外，平常也是一所真正的学校。校内设有特别的班级和课程，提供给海外归国的小孩(大多是AEGIS人员的子弟)及未满15岁的儿童。此外，这所盾牌高校也是NF-104A战斗机、TOYOTA SPORT 800等AEGIS特殊机械的发射基地。

游戏主要分为两部分进行，分别是冒险模式及战斗模式，详细情形如下:

冒险模式

顾名思义，这部分近似一般的冒险游戏，利用移动和对话来推进故事，冒险模式的舞台以学校为主，GATE KEEPERS的队员均与主角在同一所学校就读，因此玩者在学校中常常会遇上她们，通过双方的对话，会使她们对主角的信赖度有所增减，影响战斗时的效果甚至是故事剧情的发展。

战斗模式

战斗时会采用四分之一斜向视点，以回合制的形式进行，敌我双方的角色除了一般的攻击方式之外，还设有各种特殊技，尤其是每一个GATE KEEPERS，都会根据其等级，使出强力的攻击。

此外，玩者也可以在战斗中把GATE打开，以借助异空间的力量来作战，这点是游戏的重点，由于每个角色的能力都有所不同，因此派遣哪名角色出战，会对战况造成极大的影响，当然主角与各人的信赖度也要考虑在内。

GATEKEEPERS

主要登场人物介绍(GATE KEEPERS)

JUN THUNDERS

从AEGIS北美支部调配过来的少女，曾受美国海军的训练，是专门的战士，为人相当有自信，对军事的知识十分丰富，非常憎恨INVANDER，原因未明。拥有的“电光之GATE”可发出相等于发电厂的电力，攻击力极高。

FRANCINE ALLUMAGE

从法国支部调配至GATE KEEPERS"，虽是法国人，却喜欢西部剧，时常说些令人困惑的美式笑话，其特技是双手的快枪，她的“爆热之GATE”能以手枪作媒介，发出远距离的火焰。

防人操

喜欢阅读的成熟少女，说话时声音很小，几乎听不见。最爱看有关政治和思想的书，不擅长与别人沟通，多数时间都在图书馆，他的“铁壁之GATE”力量可以抵挡核弹的攻击。

凤妃玲

来自上海支部的少女，是名烹饪高手，喜欢把食物带回学校分给同学。可以和任何动物成为朋友，虽然看来很勤力，但似乎仍未能应付常用的日语，拥有“百兽之GATE”的能力，可以召唤传说中的神兽来协助战斗。

浮矢瞬

游戏的主角，隶属于剑道部的普通高中生，被发现拥有成为GATE KEEPER的潜质之后，便加入GATE KEEPER队成为队长，喜欢看有关运动的漫画，性格却颇为单纯，拥有可以控制空气流动的“风之GATE”能力。

北条雪乃

出身、过去、年龄等完全不明的神秘少女，除了肩膀上的冰雹之外别无其他朋友，也不会对他人表达自己的感情，连说话也是断断续续的古语，对应于游戏的发展甚至不会登场，拥有的“冰雪之GATE”可发出接近绝对零度的超低温。

生泽留璃子

品学兼优，擅长运动的少女，留一头浅咖啡色的长发，与浮矢同班，二人都是班中的委员，责任感极强，有时对浮矢也相当严励，很得其他队员的信任，拥有能回复体力的“生命之GATE”能力。

近卫薰

擅长陆上运动，曾参加奥运会，是一名运动神经很发达的少女，性格明快，喜欢唤浮矢为前辈，对于恋爱则一窍不通，有洁癖。可以使用“迫击之GATE”，擅长肉搏战。

朝雾丽子

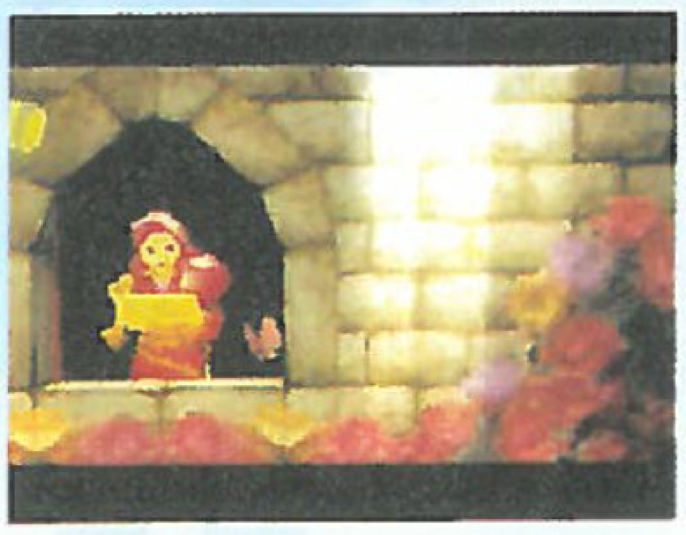
父亲在某大企业任职，自小养成嚣张的性格，但是身体相当虚弱，时常因贫血而进出保健室。其“幻惑之GATE”可使敌人混乱，掩护己方行动。

ALUNDRA 2 アランドラ2
魔進化の謎

PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型: ARPG	发售日期: 已发售

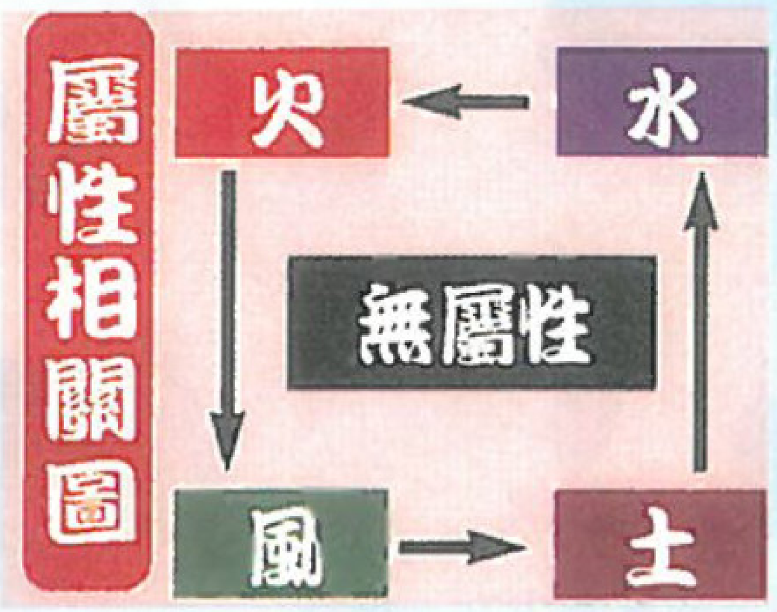
有趣的冒险即将展开!

前作《ALUNDRA》可算是一个有名的ARPG作品，游戏的难度也很高。下面为大家介绍游戏的玩法，以及游戏的初期攻略。



魔法的属性

在游戏途中，主角会懂得魔法，而这些魔法也有多种属性。不同的魔法对付不同的敌人也有不同的效果，所以在游戏中魔法十分重要，每一种魔法属性都是相克相生的，最为人熟悉的相信是“水”属性克“火”属性，以及“风”属性克“土”属性，以下的是属性相联图。



操作方法

+字键:	移动／选项	R2键:	跑步
○键:	决定／搬起及放下	SELECT键:	上下视点转换
×键:	跳跃	START键:	Menu画面
△键:	使用道具	R2+○键:	铲脚
□键:	攻击	R2+□键:	跳斩
L1/R1键:	左右视点转换	R2+×键:	高跳
L2键:	选择使用道具		

一切从飞空艇上开始

在游戏开始时，主角布利多(ブリット)在一飞空艇上，在这时玩者就可以移动了，最初的是一个基本说明，布利多到了飞空艇的大堂后，他听到3位海贼的对话,他们分别是提奥(テッシオ)、露比(ルベー)、亚鲁(アル)3人。原来提奥是有畏高症的，不过在这时有一班不知名的敌人在船里面，只要打开面向主角前面的一个键，便可以在飞空艇内自由行走。当到了船长室后再返回空艇的大堂时，已被3名海贼发现，并且立即展开了战斗。

在与提奥的战斗中，最主要的是要留意他的冲击波，当提奥发出冲击波时，便要立即跳起向敌方攻击。基本上不难应付，胜利也只是时间的问题,其后那班谜之敌人也出现，并且威协主角及3名海贼。于是主角便出去要与魔船长一战。

将道具放在口袋中

在“MENU画面中”，玩者可将一些道具放入口袋中，这些道具当然可以在这画面中使用。在口袋中只能放入3种不同的道具，当道具放进了袋中后，便可在游戏进行中随时使用(△键)。若想改变使用道具的话，可按L2键来更换。注意的是特别道具(スペシャル)是不可以放入口袋中的。

金钱的所在

游戏中的金钱通常是很重要，但只是对敌也无法取得更多的金钱，不过在这款游戏中玩者可以在村内或迷宫中见到一些草业，只要用剑斩草丛，便有机会得到金钱。在村内则用铲脚打散草丛，当中蓝色的代表20G，白色的代表10G,金色的代表5G。

SAVE及完全回复领域

游戏中的SAVE是十分显眼的，只要见到一本大而闪烁的书本时，便可在这本书中SAVE。至于“回复领域”便是附图中的上方一个圆形光柱，可以使主角的HP和Ep回复。

BOSS BATTLE: 魔船长

这是游戏中的第一个BOSS，这个BOSS的HP只有100，加上场地方面只是横向，基本上没有被包围的危机。攻击的模式也十分简单，只需不断地向前攻击便可。不久后BOSS便会倒下，而飞空艇会随之坠下，主角也晕倒在哈哥(ハコ)村中。

ALUNDRA 2 アランドラ2 魔進化の謎

哈可村到坠落飞空艇

在哈哥村，主角会在一民家之中，在这时玩者可按○键将“猪仔钱箱”掷下便可得到金钱。当主角出外时，会有一名少女进来，她名叫艾尔莎。艾尔莎似乎认识主角，然后便可出外，在村内有会不少的草丛，玩者可在此碰碰运气。在与村内所有人对话后，再回到之前初遇艾尔莎的民家中，得知艾尔莎到了毛毛毛基森(モモモケノ森)。

在毛毛毛基森中，部分是要玩者击退所有的敌人才能得到道具及通往前路。在途中玩者要抬起木箱，再掷到高地中才可以跳过去。在上方的高地中，玩者走左面道路的话会有一商人，只要交出1个药草，便可得到指南针。其后再推右面的大石，便可继续行动。到了一个森林中的民家，从农夫的口中得知艾尔莎在前面的山区中，主角于是立即前行。

在一山区中，艾尔莎将一件砌图后，便可进入已坠落的飞空艇中，在坠落的飞空艇中，因为飞空艇已坠落，所以行动方面会有一定的困难。要跳跃行动，船内似乎没有太大的特别，但当主角和艾尔莎出去时，敌人立即出现，这时玩者要一直冲向右面这条道路，因为敌人是无限出现的，之后便是和一个BOSS的对战。

道具一覽表

名稱	售價	效果	備注
藥草	40G	HP100回復	/
ツーの水	200G	HP300回復	/
カーの水	500G	HP600回復	/
ナンタラの實	150G	EP200回復	/
カンタラの實	500G	EP500回復	/
スモールライフクライス	800/1000G	提高25HP值	戰勝BOSS及迷宮中亦可取得
エレマントクライス	4000G	提高100EP值	/
ブロソズソート	500G	劍系	/
バスターズソート	1000G	劍系	/
ルーンブレート	2000G	劍系	/
スモールシールド	1000G	盾系	/
チタンシールド	1500G	盾系	/
ミスリルシールド	3000G	盾系	/
クライス・ストーン	30000P	/	クライス・ペク原料
エレマントクライス	5000P	提高100EP值	/
スベテナ・オール	2000P	HP及EP全回復	/
アミュレット	9000P	可連續使用2次魔法	/
パワープレス	2000メダル	攻擊力提升(小)	/
ハイパワープレス	4000メダル	攻擊力提升(中)	/
ガートプレス	2500メダル	防御力提升(小)	/
ガートプレスEX	5000メダル	防御力提升(中)	/
スベテナ・オール	1500メダル	HP及EP全回復	/

BOSS BATTLE:マライア

这个BOSS的HP达150。理论上只须攻击十余次便可，不过敌人并非简单，最初玩者比较容易就能攻击到BOSS。但在中途BOSS会走到四条石柱上喷火，这时它攻击力非常强，可扣去玩者30HP，所以在BOSS喷火时，要尽量回避，此外这BOSS的前冲攻击也很强。

剑技修行

其后，哈哥村会被破坏，这时在村内的其中一个角落有一个神像，只要向神像祈求便可进入。原来这里便是修行剑技的地方，只要有足够的砌图便可以得到一种剑技，所以在各个地方的黑危宝箱是十分重要的，第一项剑技“连续斩”需要6块砌图。

初期怪物資料一覽表

名稱	屬性	HP	所得道具	備注
魔スター	水	15	金錢(G)、命のかけら	/
魔ッドネス1	火	50	金錢(G)、命のかけら	/
魔グマ	火	50	金錢(G)	/
ガコーン	土	30	金錢(G)、命のかけら	/
魔ジシャン	土	150	金錢(G)、ソダーツ	/
バットバット1	風	30	金錢(G)、ソダーツ	/
魔イケル	無屬性	55	金錢(G)、ソダーツ	/
ネクネク	水	60	/	魔法無效
サルマータ	無屬性	15	金錢(G)、ソダーツ	/
トリッキー	風	20	金錢(G)、ソダーツ	/
マントール	土	55	金錢(G)、ソダーツ	/
コブリン	土	40	命のかけら	/
ウローン1	土	40	/	魔法效果減半
ムテッポー	無屬性	65	金錢(G)、魔法のかけら	/
魔リオネット	無屬性	45	金錢(G)、命のかけら	/
魔グナ	土	50	金錢(G)、ソダーツ	/
タマニティー	水	90	金錢(G)、ソダーツ	/
イタダキー	水	60	金錢(G)、魔法のかけら	/

道具一覽表(特殊)

名稱	售價	效果	備注
イノチのかけら	/	HP50回復	斬草叢或殺敵皆可
EPのかけら	/	EP50回復	斬草叢或殺敵皆可
ジーケンの書1	/	收集了6個砌圖便得到	在神像內的道場中取得
ジーケンの書2	/	收集了12個砌圖便得到	在神像內的道場中取得
ジーケンの書3	/	收集了18個砌圖便得到	在神像內的道場中取得
ジーケンの書4	/	收集了24個砌圖便得到	在神像內的道場中取得

前线狙击

THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：12月2日

这就是《THE LEGEND OF GRAGOON》的冒险舞台

忠义的年青骑士

拉威兹的家族从古时已开始侍奉塞尔迪欧皇家，每代均拥有骑士地位，为皇家而战。拉威兹也不例外，自16岁起便进入王宫修练，后来还

STORY

主人公达图为了救出青梅竹马的丝娜，支身闯入希拉拿监狱，在监狱中，达图遇上了度巴知耆的拿奥斯，并得到他加入成为同伴。在一番死斗之后，达图一行人打败狱长，并救出了丝娜。

达图一行人决定去拿奥斯的巴知耆国。但是在中途却被度拿帝国军的王牌、基加族的罔果拦住了。罔果压倒性的战斗力，几乎把达图他们逼到绝境。就在这个时候，有一个以龙骑士形态出现的女性，他唤醒达图内在的龙召唤能力。达图变成了龙骑士。从此，达图可以随时变身成为龙骑士形态了。

另一方面，度拿帝国军增设了龙部队，这些龙的战斗能力十分高。达图们今后一定要更加小心了。

有翼人之末裔

属于一直被认为已经灭绝了的有翼人族，背部生出光状的双翼，美艳的外表隐藏着粗鲁的性格，智慧凌驾于人类之上，还拥有使用魔法的能力。

种族：有翼人
年龄：推断25岁
身高：16[illegible]公分

成为塞尔迪欧第一骑士团的骑士团长，可是由于被背叛者杜维尔打败，被关进海莱娜监狱，直到遇上为拯救薛娜而出现的达特。是达特的第一个同伴，视达特为弟弟，擅使长枪，无人能出其右。

种族：人类

年龄：34岁

身高：170公分

钢铁巨人

由于被人类视为蛮族而被灭绝的巨人族最后生还者，拥有强劲的肌肉，手持重达一百公斤的巨斧，纵横战场杀敌，是敌人闻风丧胆的恩神，视达特等人为敌，誓要杀之而后快。

种族：巨人族

年龄：37岁

身高：250公分

注意头上的指标啊!

在这个游戏里，主人公头上会有很多不同种类的标记，而它们也各有其代表的意思，主人公若接近敌人的话，头上的指标便会变成红色。而在特别事件发生时，主人公头上会有感叹号出现。另外最特别的是，游戏中会有一些特别的小型事件，玩者要按标记快速准确地按键，很有趣啊!

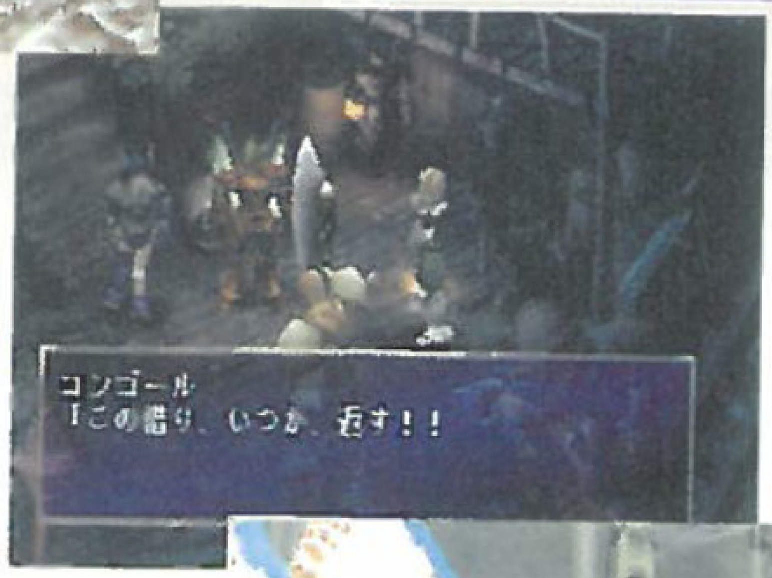
搜集星尘

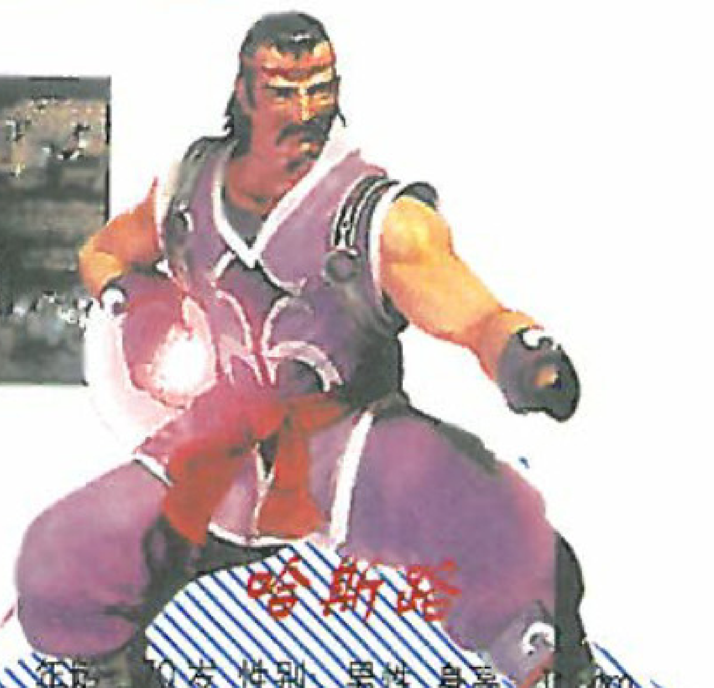
在世界上有一种珍贵的石头遍布世界各地，它的名子叫"星尘"传说只要把它集齐的话，便可以达成愿望。究竟星尘掉在哪里呢？不努力去找寻的话，会很难找到的哦！但是，因为只要集齐一定数量，便可以取得强劲的武器和防具，所以无论如何也要想办法把它集齐啊!

巨龙之谜

龙族在很久以前便和人类一起作战了。它们根据魔力和互相关系分为7个阶段，魔力的强弱会由眼珠的数目决定。一向以来和人类并肩作战的龙族为何会介入人类间的战争呢？它们又为什么会加入帝国军呢？这些谜团要等你来解开了!

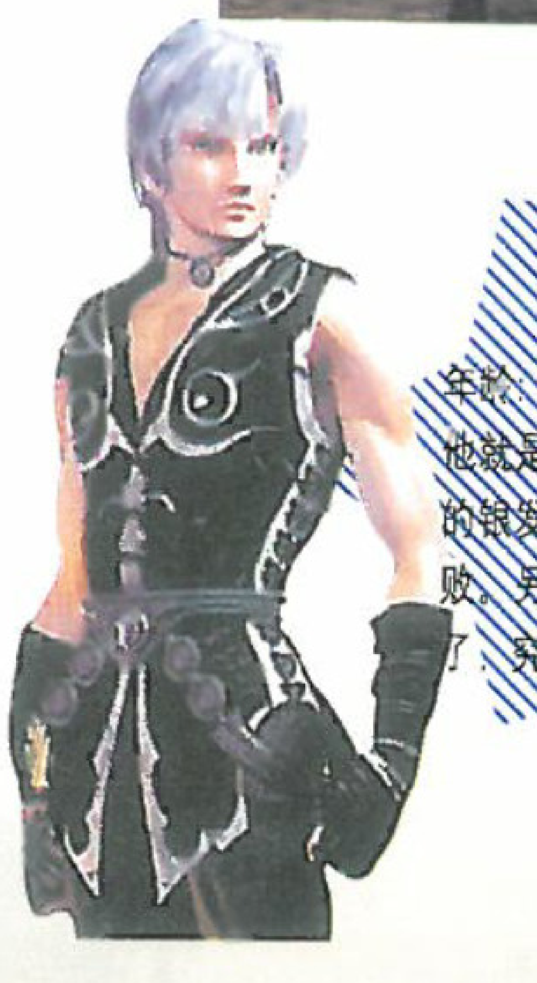
来自SCEI，期待度超高的RGP大作《THE LEGEND OF DRAGOON》，自从宣布推出之后，便一直成为业界内外所注目的对象，现在《LOD》又有新的资料公布了，除了三名新角色及其他种族的设定之外，当然少不了最新的游戏画面!





哈斯路

年龄： 岁 性别：男性 身高： cm
他为了找寻自己的女子四出流浪，在 中，他遇上了达图，他虽然已一大把年纪了，却仍是龙树式的武术家，有超乎想像的战斗能力。



LLOJD

年龄：28岁 性别：男性 身高：191cm
他就是把丝娜抓去的人，他是个超能力的银发剑士，以压倒性的能力把达图打败。另外，他又把亚耆巴度的秘宝拿走了，究竟，他真正的目的是什么呢？

美露

年龄：16岁 性别：女性 身高：154cm
不论在任何时候，她都是同样的活泼。她穿十分性感的舞子服饰，也总在很努力地表现自己女性的魅力，可惜的是，她的言行和样子实在太天真了，大家并不觉得她特别有女性魅力。

亚耆巴度

年龄：26岁 性别：男性 身高：175cm
他是些路迪奥王国的继承人，他的国家因为党派之争，已分为两大部分，而他便成为了国王，他是拿奥斯的好友，有很高超的枪法。

KOUDELKA クーデルカ

PS	SNK	CD-ROM × 4
	游戏类型 RPG	发售日期 预定12月发售

修道院的亡灵在呼唤

现在以恐怖故事为主题的游戏已成了潮流，大部分都是以动作或AVG为主。SNK与SACNOTH的精锐创作班底全力开发，以RPG形式进行的4枚组恐怖式作品《Koudelka》快要推出了，而且游戏还设有大量电影演出，事业出故事的恐怖气氛。这次将继续公开Disc1内的新画面。并首次介绍登场怪物的资料。

DISC 1序盘故事介绍

不断在梦中被亡灵呼唤的Koudelka，因贪财发掘宝物的叛逆少年Adward，和调查神秘圣物的James神父，各怀目的的3人不约而同潜入了Nemeton修道院。在谷仓里Koudelka因协助受伤的Adward打退神秘怪物，互相认识后决定并肩同行，后来2人遇到自称是修道院看守员的夫妇，被邀请到客厅享用热汤，怎料不久后2人便感到浑身不适，调查后发现汤中原来有毒，而那对夫妇也不见踪影。于是2人惟有四处找寻解决办法，进入后园竟看到1位神父在，细问之下原来神父名叫James，他说较早前同样受过那夫妇的热汤款待，幸好身体受神力保护不至有太大伤害，但为免被夫妇加害只好暂时假装不适。当问及神父到这儿来的目的时，他竟支吾以对，而Koudelka也只有不再追问，3人商量后便决定一起同行展开修道院大探索……。

阴郁建筑物里

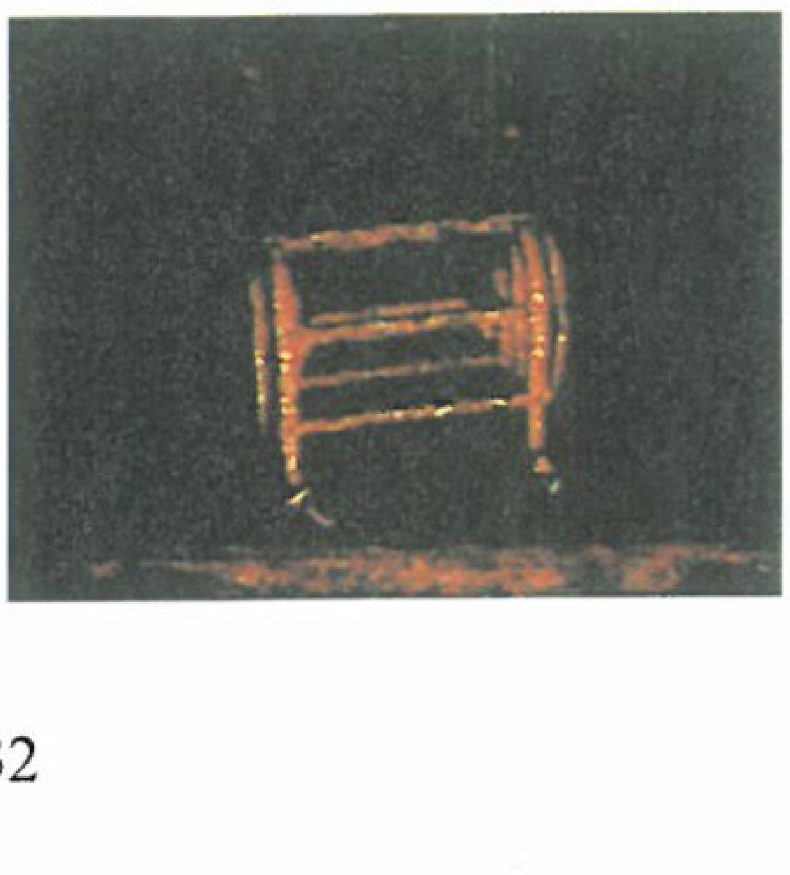
James神父加入后，3人互相警戒一路前行，可是经常因各怀已见而发生争执，在阴郁修道院中来到通往2楼的廊下，在深处发现一扇门，就在打开门之标，神秘怪物Finder突然出现，战斗随即展开。

亡灵？谜之少女战胜后神秘怪物后通过廊下，发现宿房走廊上有一个少女向着深处跑去，当Adward追随时竟像进入梦中一样失足跌落楼梯并听到“跌死的话就好了”，然后少女便消失无踪了，这名少女究竟是人还是亡灵？

这里是丑恶的牢狱

拥有灵能力的Koudelka感应到强烈灵力，来到赤色部屋，当试使用“降灵(上身)”呼唤灵魂来到体内与其谈话，从灵魂们的怨念话语间，得知修道院正体其实是一座牢狱。

Adward跌落1楼后好像没有去路，刚巧发现一条绳梯可利用。



以降灵与亡灵说话时，脑海出现尸横遍地充满怨念的情境。

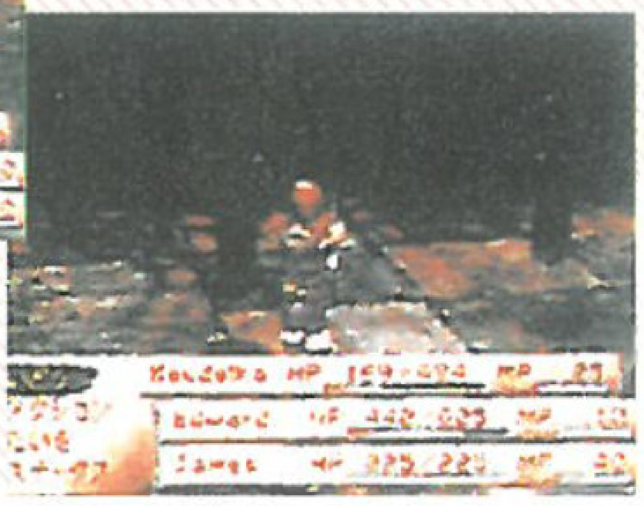
与新娘木乃伊之战

Koudelka降灵完毕，3人便到各房间去搜索，当发现一个古老座地钟并打开后，穿着婚纱的木乃伊突然从里面出来袭击，打败她后在钟里找到绳梯，可利用它前往宿房1楼，游戏内若在到处探索便有机会拾到各式道具，当中有些设施需要思考才能打开前面通路或机关。

武器熟练度提升后随时有作2Hit攻击的可能。

对付一些非实体亡灵时，以魔法攻击会较为有效。

站在祭坛前会看见3人变成怪物的“拟态”现像。



将跌落的红色玻璃碎片放在祭坛上会浮出数字。

怪物与灵体

Finders

有3个头，速度高，爱埋伏在天花板或墙壁突然出现向敌人袭击。

Hands

虽然体形较细，但擅长跳跃并群体出动向猎物袭击。

男之死灵

全身染满鲜血的丧尸，移动力低，但体力与攻击力颇高

女之死灵

骷髅骨怪物性质与男之死灵颇为相同，但攻击力则较低。

Tales of Eternia

PS	NAMCO	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：预定2000年

《Tales系列千禧登场》

一个处事马虎吊儿郎当，并常招惹麻烦的少年有条件成为主角吗？在游戏世界里，“Tales”系列“Destiny”内的主角就是一位好色和有点自大狂的人，通过宿命旅程，从平凡显出不平凡，最后成为出色剑士。

阔别2年，“Eternia”系列新作将于明年与Fans们见面，现在已陆续有资料公布，下面为大家介绍一下。

文化发达的世界

游戏舞台世界“英菲利亚”部分情报已经公开，从图片中看到当地那半圆桶形2层构造的民居和围绕着涂上白色的土墙，经过加工整理的柏油道路，充满着南欧洲的风土气息，而且从公开的镇内基本设施环境看来，这一集的世界有着近世代的文化发展。

从列度与女角花拉的衣着看来，这是个气候温暖的国家。

武器屋

从武器屋墙上所挂着的剑与斧推断，这是个需要携带武器自卫的世界，不过枪械类尚未发达。

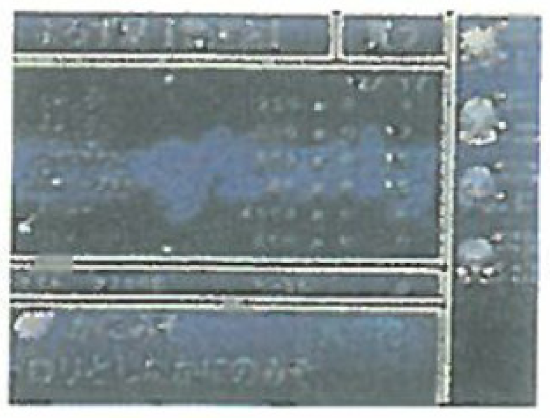
酒店

有足以应付大量访客的大型住宿设施，可见这都市与其他村落间已发展出非一般的贸易。

图书馆

图书馆内的欧陆式房间与书库里密密并排的书架，可见在这个游戏世界中文化、教育、印刷等已有一定水准。

蟹肉汤



前作内的物品在不同的国家价格会有差异，而能回复1000点体力的高价蟹肉汤也会再次登场。

登场剑技大预测

前作Destiny的主角士丹在旅途上阅读各地奥义之碑习得多彩新剑技。

在Tales系列里主角与敌正面交锋时，可选择同伴们即时协助或自动出招的固有战斗系统，推测在新的一集Eternia里会同样继承，剑以外的斧、镖武器和前作中出现的主角用著名剑技，可能其中的3种招式——魔神剑、虎牙破斩与狮子战吼会登场。

名剑道场出身，从小培养剑技才能的古利斯袭爪雷斩是其中的厉害招式。

前作系列中剑技以雷属性的最为珍贵，据称此作也会有相当威力的新攻击技登场。

什么是L.M.B呢？

丧失记忆的美国女中丈夫玛莉，总是使出豪迈快速的剑技。

其实L.M.B是本故事的最大特色“横向线形活动战斗模式”，是一种简单又多变化的战斗模式，需要玩者有高速成反应，此外连续技、CANCEL等等技能增加了本游戏的格斗性，使玩者有一定的压迫感及置身现场的感觉。

主角的背景

从情报分析中得知，此作的主角“列度·哈素”出生在一个小村庄，属于平民阶段，虽然身为猎师，可惜技术平平，对外界常识不多却常固执已见，衣着不修边幅又不爱叫人名字，经常以你、我为称，这样一个与一般主角正气形像有极大分岐的少年，究竟凭什么魅力吸引同伴加入一起冒险呢？这个要靠你自己到时去玩玩看了！

主要角色介绍

Rid Hershel(瑞德·哈舍)

这个处事既马虎态度又不认真的少年，能否从人生体验中将性格改变过来呢？据称这一集的主角会根据不同的气候出现不同衣着，脖子上带的颈带是父亲留给他的物品。

身高178cm，体重62kg，是以狩猎为生的18岁青年，以剑为武器，嗜好是仰望天空。

Keel Zeihel

身高174cm，体重51kg，17岁的他是大学光晶灵学部的学士，智力十分高，善于用魔法战斗。

Meredy

17岁，身高157cm，体重45kg的少女，她跟其他的角色十分不同，因为她的身世，职业等等全是谜。

Farah Oersted

身高161cm，体重46kg的17岁少女，年纪轻轻已修得一身好格斗技，而且力量很大，闲时在拍母家的田里工作。

Quickie

是Meredy的宠物，平时时常卷着Meredy的手或头，一旦有敌人时，会帮忙对付敌人。

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

PS	EIDOS	CD-ROM
	游戏类型: AVG　发售日期: 已发售	

故事简介

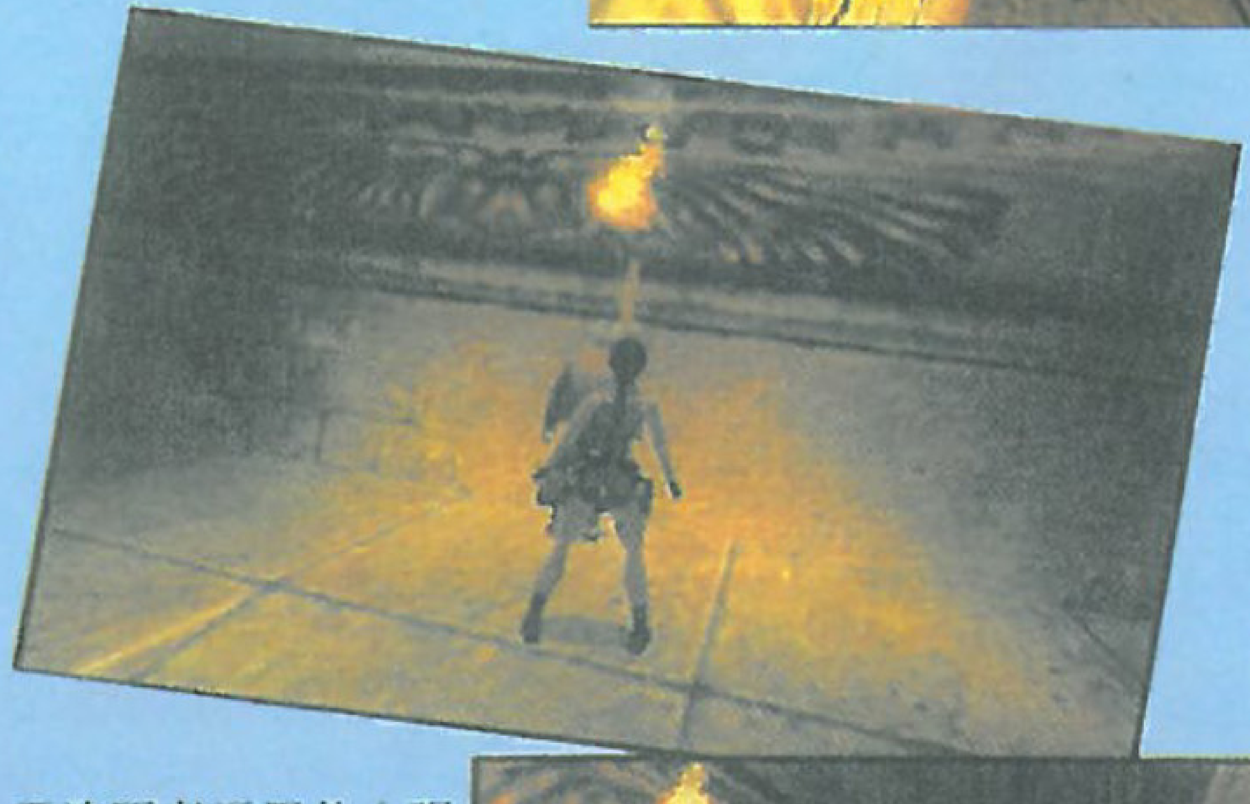
已经不知道是在什么时候，曾有一个人说过"我是在太阳底下一直生存的影子，而且我的生存将会不断为人们带来不少的灾祸，另外我的愤怒还会降临在这一片大地上……"

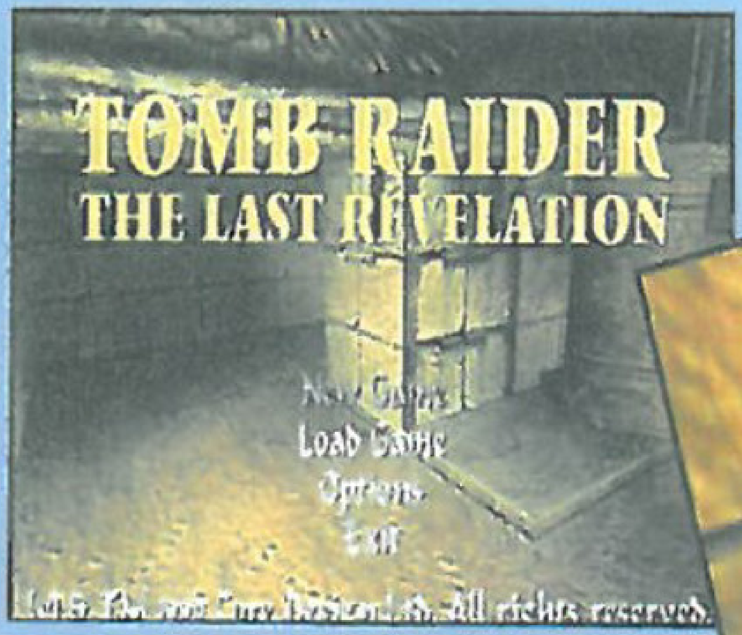
其实在这一片土地上，一直存在着一些神话和许多不可思议的事，法老王……这一些极度复杂迷宫似的坟墓，有些人进来盗取东西，却因为法老的诅咒而丧命，可是还是会有一些盗墓者为了得到一些不能估计价值的宝物，而锲而不舍地去挑战这些极度复杂的迷宫。

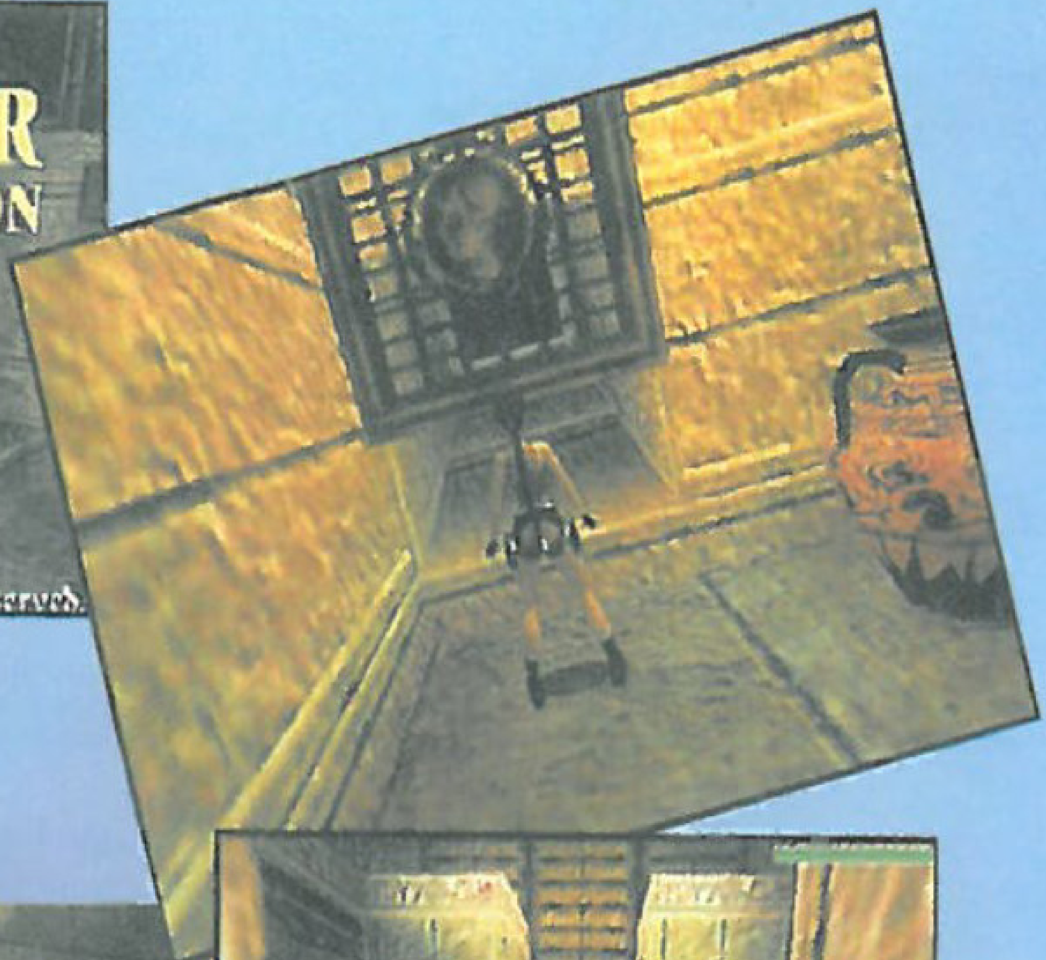
有一些神圣的坟墓正是位于沙漠的心脏地带，虽然是这样，还是有一些大胆的盗墓者深入这种地方，其中之一就是这个故事的女主角LARA，她的目的就是为了要夺得迷宫里的宝物，而这些宝物的总数估计会是几乎等同于整个地球的财产。正所谓人为财死，鸟为食亡。

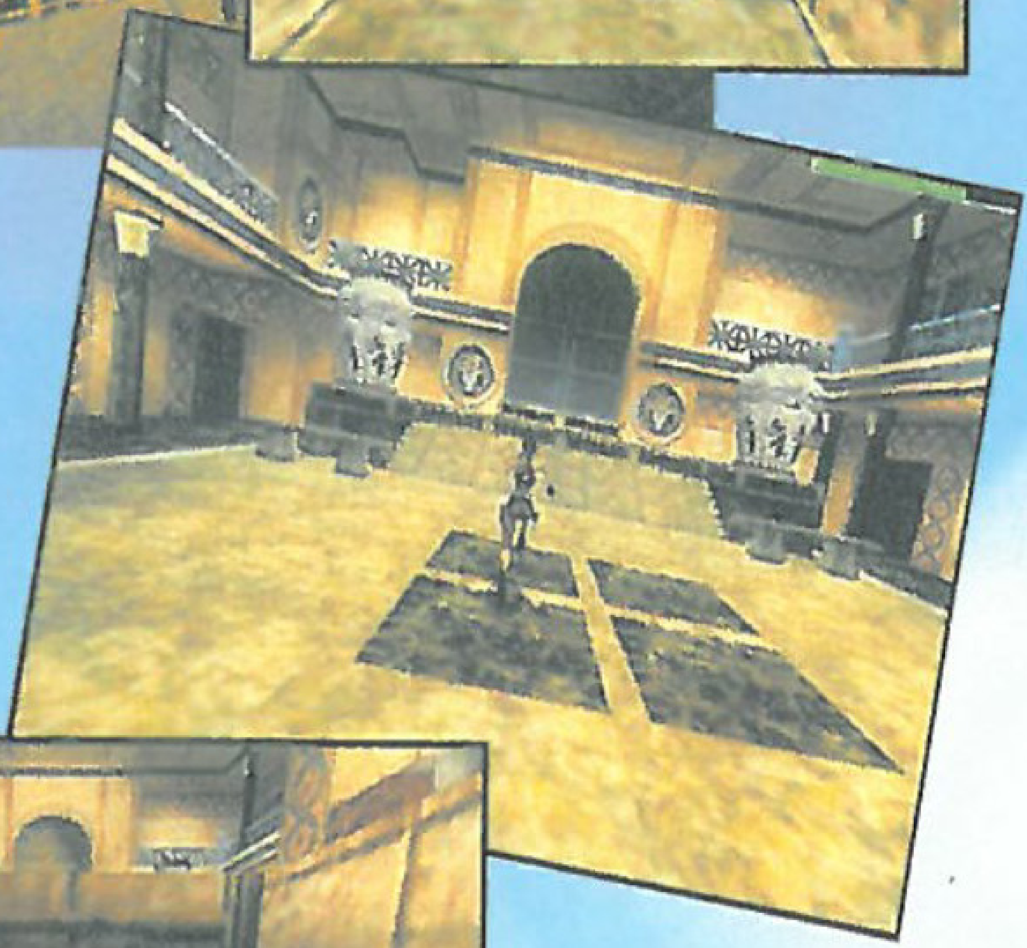
冒险旅程再开！

在游戏刚开始的时候，主人公LARA正在一所建筑物之中，前进了不久之后会看见一个类似悬崖的地方，而且还会看到游戏中的第一个敌人——骷髅人，他们是不死之身，所以无论玩者运用什么强劲的武器来攻击他，他们只会是倒在地上一段时间，便会再度复活，所以玩者在这时最好是不要理会他们，先跳落下一层，在右面的地方有一个机关，玩者需要不断连按，使得前方的大闸上升到最高点，然后玩者便立即利用冲刺技术向着大闸冲过去，因为一会儿大闸便会再度关上，接着来到一个特大的广场，左右前方都是大门，但是有很多都是打不开的，这时只要走到左上方的大门前按键，LARA便会推开这个大门，利用这条通道走到广场的第二层，再推开第二层最深处的那道大门，便会来到书房，但是这里仍然没有什么特别的道具可以拿取，而且在冒险途中，沿途会看到一些用木板封住的地方，玩者用手枪打破便可以得到里面的道具，这些大多数是一些补给的道具，其实因为这是第一关的关系，所以在这里的所有解谜的地方都是比较简单的，玩者只要循着眼前所看到的路线行走便可以将之攻破。









关于游戏中的一些小资料

虽说这个游戏的系统与先前的三集一模一样，不过还是增加了一些新元素，例如道具的项目多出了远望镜和LASER LIGHT，而第三集中的一些指令仍然保留，例如蹲下行走及冲刺等，除此之外，女主角画面的造型要比先前的数集来的细致，另外，这一集中所有解谜的地方都比以前的几集要简单，不过其中也会有一些在之前的作品里没有的新增的解谜方式。

PS	KONAMI	CD-ROM × 5
	游戏类型：SLG	发售日期：11月25日

心跳回忆2

响之高校正式开学

高校生活前奏

主角的设定

游戏开始时玩者可以先设定主角的名称、血型、出生日期等个人资料，之后便可以设定SAVE DATA,而一般SYSTEM使用2个BLOCKS，只余下13个BLOCKS作SAVE之用，如果使用了E.V.S系统的SAVE便要使用2个BLOCKS。

E.V.S.的设定

在新的一集《心跳2》中加入了新的系统，就是“E.V.S.”。在游戏开始个人设定之后，便要设定E.V.S.系统。

什么是EVS系统？EVS便是只要玩者输入了名字，游戏中女角们在对话之时便会直呼玩者所设定的名字，而且在不同情绪之下都会有不同的语调，玩的时候会感到十分亲切！不过因为EVS系统实在花的容量太大，如果要十位女主角有EVS大约要花上10CD以上，所以在游戏中暂时只有“阳之光下”及“麻生华澄”是可以设定EVS的，其他女角方面则得等待其他APPEND DISK推出后再补加。

小学时代的生活

在进入主要故事之前，玩者需要玩一段关于主角小学时的前编，时间是在小学2年级主角要离开乡之镇前五天。玩者在这五天中，可以好像RPG游戏般在镇中走动及发生不同的EVENT。另外，玩者除了一开始便认识童年玩伴“阳之光下”及大姐姐“麻生华澄”之外，还可以在镇中遇到其他不同的女孩子，而且有不少是高校编所认识的女孩子之一，在这时所发生的EVENT会对后期故事有所影响。

当玩者到第五天之时便会进入强制EVENT，与光及华澄三人到游乐场玩，三人渡过了一天快乐的日子。不过当主角回到家中时，突然得知家中因为公事第二天便要搬到其他地方，暂时离开乡之镇。主角得知十分无柰，在第二日与光及华澄道别之时，光还哭了起来，令人十分感动的场面。就这样七年了……

再回乡之镇

七年之后，主角回到乡之镇中“乡之高校”中就读，第一天返校时主角便遇到旧时的好友“光”……

当游戏进入正篇之时，玩者的主要目的是在三年的高校生活中锻练自己，能够符合心仪的女孩子的要求，在最后之时便可以正式向这位女孩子表白。游戏是以一星期为单位，可在星期日时设定平日的行动，之后在休息日之时便可以自由活动或是约会其他女孩子。

指令效果一览表

	文系學習	理系學習	藝術學習	運動	遊び(游玩)	おしゃれ(打扮)	休養	演劇部	科學部	吹奏樂部	茶道部	野球部	網球部(テニス)	芭蕾舞部(バレ)	陸上部	劍道部	生徒會
體調	▽	▽	▽	▼	▼	▽	▲	▽	▽	▽	▽	▼	▼	▼	▼	▼	↓
文系	▲	–	–	↓	↓	↓	–	▲	–	–	△	–	–	–	–	–	–
理系	–	▲	–	↓	↓	↓	–	–	▲	–	–	–	–	–	–	–	–
藝術	–	–	▲	↓	↓	–	–	△	↑	▲	△	–	–	–	–	–	–
運動	↓	▽	↓	▲	↑	–	–	↑	–	↑	↓	▲	▲	▲	▲	▲	–
雜學	↑	–	–	–	▲	△	▽	↑	–	↑	↑	–	↑	–	–	–	▲
容姿	↓	↓	↓	↓	△	▲	▽	↓	↓	↓	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓
根性	–	↑	–	▲	↓	↓	–	↑	↑	–	↑	▲	▲	▲	▲	▲	▲
ストレス(疲勞)	△	↑	–	↑	–	↑	▽	▲	▲	▲	▲	↑	△	△	△	△	▲

▲=大增加，△=中增加，↑=小增加　▼=大減少，▽=中減少，↓=小減少，–=無減少

饿狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

前　言

虽然《饿狼传说》是SNK打入格斗游戏行列的首款作品，但讲到大胆创新，她却绝不比其他同类作品差，其“二对一”、“战线”更是当中的佼佼者，此外，该作也创造了不少给机迷留下深刻印象的人物，如泰利、安迪、东丈、不知火舞等。

这个世纪末SNK制作了“饿狼”系列的第9集《饿GAROU狼～MARK OF THE WOLVES～》，游戏背景推进到GEESE HOWARD死后10年，有了新故事、新系统及新角色，“饿狼”再度出现！

ARC	SNK	盒带MVS
	游戏类型：FTG　发售日期：已发售	

新主角

新主角是由TERRY(泰利)一手养育成人，GEESE HOWARD(杰斯·侯活顿)的遗孤——ROCK HOWARD(洛克·侯活顿)。为了寻找有关其母的真相而参加“Maximum Mayhem KING OF FIGHTERS”；除此之外，还有号称传说之狼的TERRY BOGARD、跆拳道高手金家藩的长子金东焕，以及次子金在袭2名角色登场。

全新战略性系统

对比前作，其实这次《饿狼MARK OF THE WOLVES》在系统方面有了很大的改变，去掉了《饿狼传说》系列的线移动系统，加入了一个能够选择特殊能力发动时间的“T.O.P. SYSTEM”，以及利用防御技巧回复体力的“JUST DEFENDED”，务求建立一个线移动以外的全新战略性系统！

JUST DEFENDED

“JUST DEFENDED”就是在对手攻击接近的一瞬间刚好完成防御，作为回复少量体力的系统，即使攻击是必杀技，也不会被削去半点体力，而且回复的程度还会视乎防御的方式而产生不同的变化，不过如果失误的话，攻击就会凑效，所以这种防御在战斗中使用与否，对于胜败来说有着很大的影响，除了成为对战中的重要战略元素之外，同时也使得战斗变得更加紧凑。

T.O.P.
(TACTICAL OFFENDED POWER)SYSTEM

T.O.P. SYSTEM“战略性攻击力系统”，就是在对战之前，事先设定体力在何种范围内，然后发动特殊能力的系统，其中T.O.P.的发动范围一共可分为前、中、后三种，至于选择何时发动T.O.P.，则要视乎使用者的攻守形式而定。

然而T.O.P.发动之后，除了攻击力提升之外，体力也会回复到发动范围的起点，而且还能够使用专用攻击“T.O.P. ATTACK”，不过，选择前端和中央部分发动的时候，使用者就不能够以JUST DEFENDED回复体力的效果，企图返回发动范围之内，再次发动T.O.P.。

BRAKING

特定必杀技使出途中终止的系统，基本与以往的操作“FEINT技”十分相似，但是最不同的地方，就是可以在攻击途中终止，然后作出各种追打。

故事

只是不能忍受空腹，不能称为“真的”饥饿。为了不再饥饿而战，而且在不断寻求之下，才开始成就其意义。

序

从前，曾把一切灌注在战斗上的男子们存在过……

一方面全身燃起复仇之炎，另一方面胸怀野望……

他们之间没有什么所谓的正义。

只是，把自己的信念全部灌注进自己的拳头而战……，最后，终于来了一个了断……。

这是一个很久以前的故事……

从那一天开始，10年之后……

由收到邀请信那天开始，少年一直都很迷茫。

……KING OF FIGHTERS。

一个汇集全世界顶尖格斗家于一堂的格斗技祭典，但是主办者、杰斯·侯活顿，像谜一样的死亡后，便再没有举办过了。

……那是为什么呢?

少年再次细阅邀请信的内容。

正式通知

“MAXIMUM MAYHEM KING OF FIGHTERS”

是次，相隔10年再次正式决定举行“KING OF FIGHTERS”，现诚邀前度优胜者的你作为冠军防卫战而出赛。

同时，希望与你一起的洛克先生也可以同时参加是次大会。

已听闻过洛克先生的厉害，如能参加的话，肯定能使这次大会更热闹。

另外，这次已准备比上届更多的优胜奖金，

再加上今届主办者，即我们的当家已安排了特别优胜奖品。

那是……

跟较早之前一样，少年看到这里便闭上了眼睛，仰望天际后，再次继续阅读下去。

有关洛克先生母亲大人一事……现在只可透露这一点点，详细内容则要在取得优胜后才全部说明，期待好消息的回覆。

HEINLEIN 家执事

亚诺度·些巴斯查

少年读完所有内文后，再次闭起双眼，数秒后，他张开了眼睛像决定了什么似的，并跟与他一起旅行的男人说："好……决定了！"

"是呀，怎样办呢？"

少年从椅子站起来回答。

"啊啊，买两张到第二南镇的车票，泰利！"

登场人物

ROCK HAWARD

"喂！泰利！来一个华丽的开始吧！"

姓名：ROCK HAWARD(洛克·侯活顿) 年龄：17 性别：男

身高：178cm 体重：70kg 出生日期：6月24日 血型：B

国籍：美国 格斗流派：古武术+格斗技

兴趣：旅行、弹低音吉他(只听过一次的乐曲已可以完全复写)

特技：料理(为了弄泰利喜欢的快餐，已达专业水准)

重要的东西：泰利赠送的帽子 爱用的摩托车(HONDA)

使他软弱的东西：女性(因在男性群中长大 所以养成有点害羞的性格)

喜欢的东西：驾驶用手套 讨厌的东西：容易骄傲的人

喜欢的食物：美式炒饭(香肠要美味) 喜欢的音乐：重型摇滚乐

运动专长：街头篮球(3 on 3)

故事

泰利收养的GEESE HOWARD的遗孤。

年幼时，母亲因病去世，洛克对没有拯救母亲的父亲一直都怀恨在心，但是尽管有那种想法，他还是发挥了父亲遗传下来的天生格斗悟性，仍是小孩的他，在已成生活一部分的街头格头中开始了不败的日子。

对他来说，与他在一起的泰利是人生正面学习的榜样，除了学习格斗技以外，还在他身上吸取其他知识。

现在他与泰利一起走着没有终点的旅程，与此同时，还参加世界各地的格斗大会来磨练自己。他在这数年之间的成长是有目共睹的，有传闻说他的拳已达到了泰利的层次。这次他是为了寻求已去世了的母亲的真相而参加"KING OF FIGHTERS"。

TERRY BOGARD

"我的拳头还没有生锈！尽管放马过来吧！"

姓名：TERRY BOGARD(泰利·波格) 年龄：35 性别：男 身高：182cm 体重：81kg

出生日期：3月15日 血型：O 国籍：美国 格斗流派：格斗技 兴趣：涂壁画

特技：连续50次射入3分罚球 喜欢的音乐：田原音乐 重要的东西：猴子 WOOK

已离家出走) 使他软弱的东西：烟草 喜欢的东西：VINTAGE的牛仔裤

喜欢的食物：洛克特制的公司三文治(最近吃得太多,感觉有点发胖)

讨厌的东西：蛞蝓 运动专长：篮球

故事

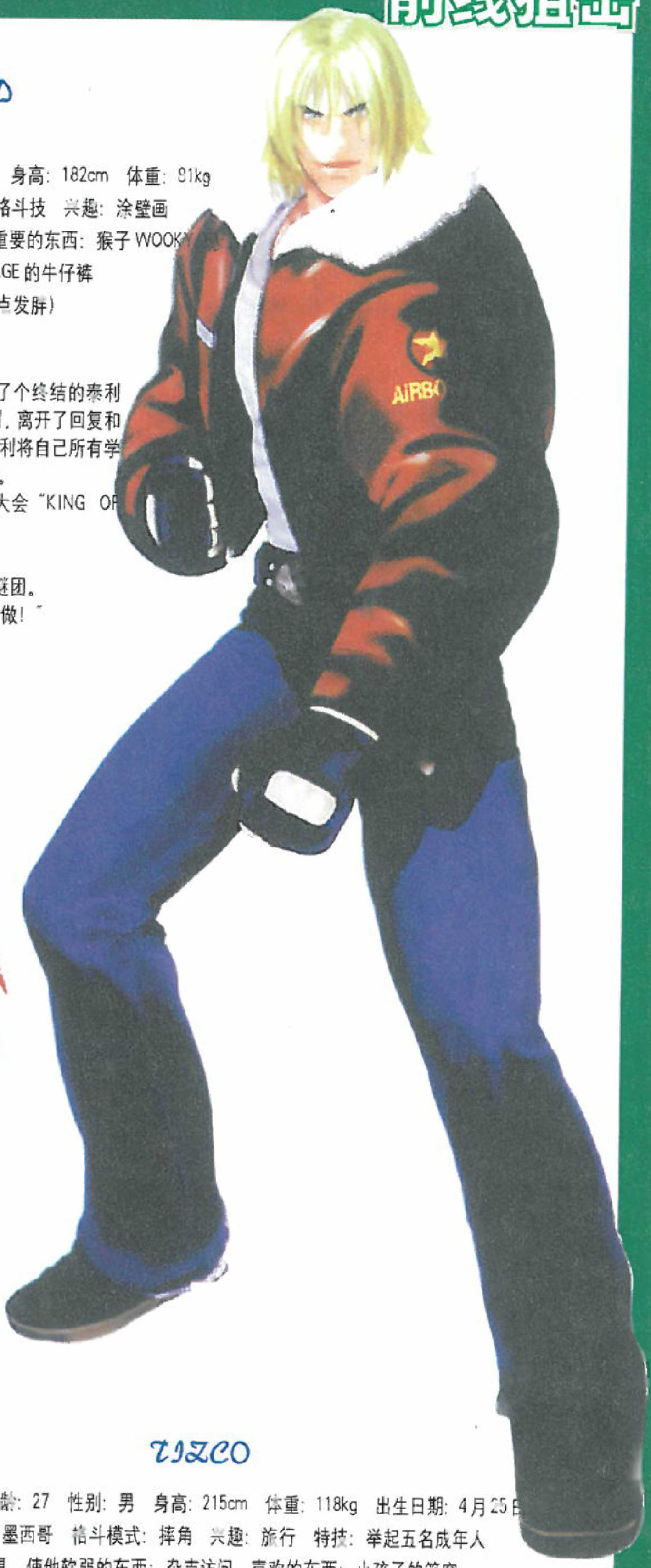
经过很长时间，终于与GEESE HOWARD之战来了个终结的泰利BOGARD，在当时与宿命之少年洛克像命中注定地遇上的泰利，离开了回复和平的南镇，开始没有终点、没有目的地的旅程。在旅程中，泰利将自己所有学到的全部教导给洛克，并指示其正在动摇的内心应走的方向。

那时，送到泰利手上的正是10年来再次举得的格斗大会"KING OF FIGHTERS"的招待状。

现在，杰斯已不在，是为了什么目的而举办大会呢？

觉得可疑的泰利要亲自走进那个舞台，尝试解开这个谜团。

"没办法啦！我也是傻瓜呢……但是嘛……该做的就要做！"



TIZCO

姓名：TIZCO 年龄：27 性别：男 身高：215cm 体重：118kg 出生日期：4月25日

血型：O 国籍：墨西哥 格斗模式：摔角 兴趣：旅行 特技：举起五名成年人

重要的东西：面具 使他软弱的东西：杂志访问 喜欢的东西：小孩子的笑容

弃的东西：反则技 喜欢的食物：任何食物 喜欢的音乐：进入摔角场的音乐

故事

出道以来，未曾失败过一次的他，在孩子们的心目中是英雄人物，可惜当他被神秘男子重创后，一度信心尽失，庆幸有孩子的鼓励，使他重新回复自信，并进行特训。两年后，他创出新绝招，于是再向"KING OF FIGHTERS 拳皇"大赛挑战。

北斗丸

姓名：北斗丸　年龄：14　性别：男　身高：154cm　体重：40kg
出生日期：10月7日　血型：O　国籍：日本
格斗模式：骨法和不知火流忍术　兴趣：在山间和猿猴一同洗澡
特技：只须16.3秒便能登上山顶　重要的东西：师父和不知火流的人
使他软弱的东西：不知火的姐姐　喜欢的东西：温泉
嫌弃的东西：毛虫　喜欢的食物：牡丹锅　喜欢的音乐：日本琴
擅长的运动：体育

故事

从小已在深山中的不知火流修行的少年，虽然每日努力修练，但对于自已的忍术存在很大疑问，不知道究竟自己有多强，某一夜，他终于偷偷下山，决定去闯一闯，在机缘巧合下他得知"KING OF FIGHTERS拳皇"大赛，所以便参加了用来试试自己的实力。

KIM DONG HWAN

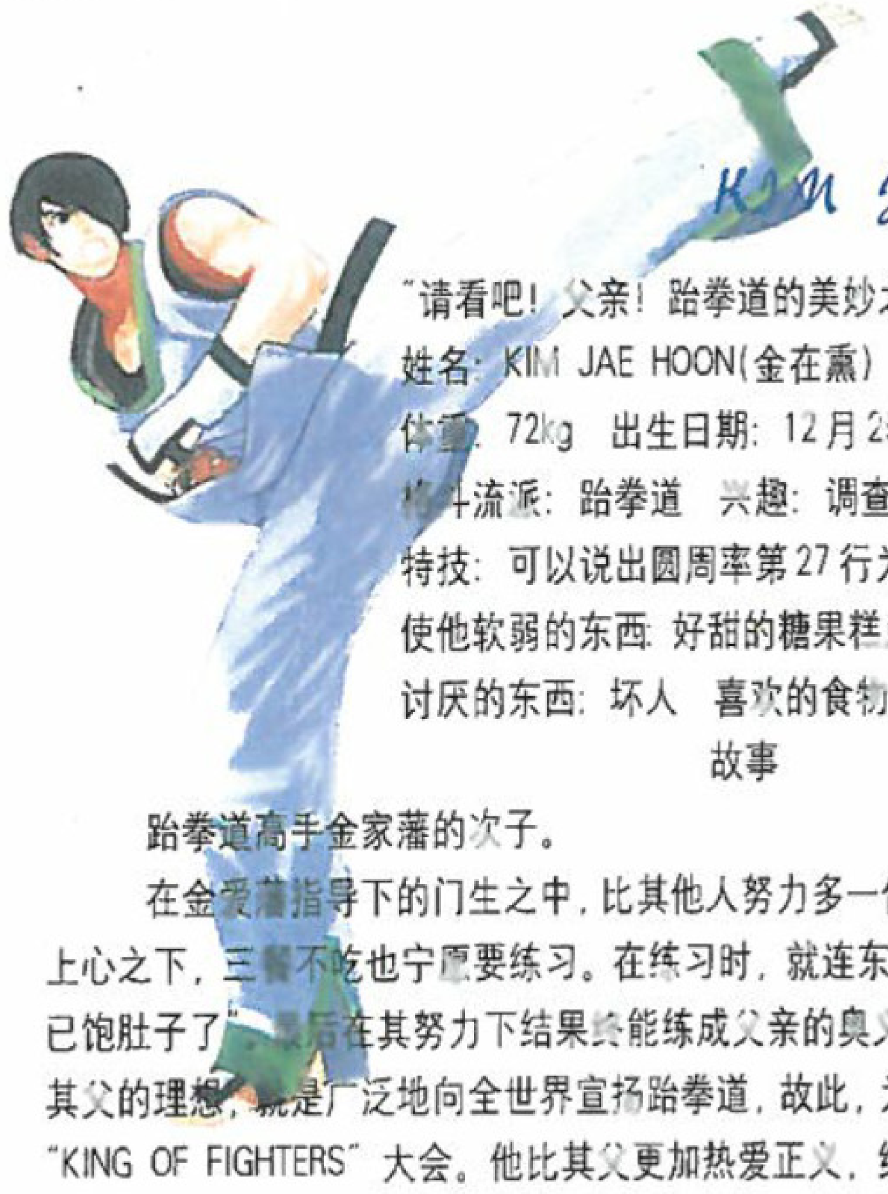
姓名：KIM DONG HWAN(金东焕)　年龄：20　性别：男　身高：181cm
体重：78kg　出生日期：6月13日　血型：O　国籍：韩国　格斗流派：跆拳道
兴趣：到处认识新女友(泡妞)　特技：大食(韩国PIZZA大食放题中达成60片
重要的东西：女朋友们　使他软弱的东西：父亲(他非常尊敬父亲
喜欢的东西：HIGHCUT的SNEAKERS(运动靴)　讨厌的东西：老鼠
喜欢的食物：烧肉(没除骨的韩国烧烤)　喜欢的音乐：J POP
运动专长：冬季运动(特别是滑雪板))

故事

跆拳道高手金家藩的长子。相对于弟弟金在熏和父亲对格斗的认真态度来说，东焕却不认真，而且常常偷懒不回道场，不练习的时间就一定去泡妞，所以经常激怒父亲。但其格斗悟性上的天赋与才能，我流之余使用变化多端的格斗技，使得有一部分人给他的品评是 其现在的实力已在父亲金家藩的全盛时期之上，以这样的功力，如果勤力练习的话……连弟弟也在担心他。

从表面上看来是那样任性的东焕，其实是一个非常好心肠的人，这次听见在熏要继承父亲的志愿，参加"KING OF FIGHTERS"大会之时，为了帮助他，也决定参加同一个大会。

KIM JAE HOON



"请看吧！父亲！跆拳道的美妙之处，我将会再次展现！"
姓名：KIM JAE HOON(金在熏)　年龄：19　性别：男 身高：177cm
体重：72kg　出生日期：12月29日　血型：A　国籍：韩国
格斗流派：跆拳道　兴趣：调查跆拳道的历史　运动专长：MAT运动
特技：可以说出圆周率第27行为止　重要的东西：家族
使他软弱的东西：好甜的糖果糕点　喜欢的东西：小动物(兔、白老鼠、貂)
讨厌的东西：坏人　喜欢的食物：韩式激辛砂锅　喜欢的音乐：电子音乐

故事

跆拳道高手金家藩的次子。

在金家藩指导下的门生之中，比其他人努力多一倍的勤奋学生。尤其是在有旺盛的向上心之下，三餐不吃也宁愿要练习。在练习时，就连东焕见到时的评语也是："只是在看都已饱肚子了"，最后在其努力下结果终能练成父亲的奥义"凤凰脚"。身为儿子的他还继承了其父的理想，就是广泛地向全世界宣扬跆拳道，故此，为了实现这个理想，他参加了这次的"KING OF FIGHTERS"大会。他比其父更加热爱正义，绝对不容许"恶"的存在。

B.JENET

姓名：B.JENET　年龄：19　性别：女　身高：167cm　体重：49kg　三围:B86/W57/H89
出生日期：1月23日　血型：AB　国籍:英国　格斗模式：LK ARTS
兴趣：油指甲,领海侵犯　特技：腹时钟和实际时间误差不到一分钟
重要的东西：义贼集团的朋友,最新型的兵器　使他软弱的东西：早上
喜欢的东西：在一千米深海下的安静　嫌弃的东西：柴油船(很臭)
喜欢的食物：牛腰肉排(大量存放在食物库内)　喜欢的音乐：欧洲曲调
擅长的运动：网球,骑马

故事

她是世界上数一数二财团"巴家族"的独生女，热爱自由生活的她，不会为别人而活，为了证实自己的生存意义，她组织起义贼集团，为了优胜后的庞大奖金，她参加了这一届"KING OF FIGHTERS拳皇"大赛。

双叶萤

姓名：双叶萤　年龄：16　性别：女
身高：156cm　体重：42kg 三围：B78/W54/H80
出生日期：5月11日　血型：A　国籍：日本
格斗模式：中国拳法柔系(太极拳,八卦掌)
兴趣：收集兔子 特技：将动物从雪地中引出来
使他软弱的东西：碳酸饮品 喜欢的东西：倒吊的杯子
嫌弃的东西：地震 喜欢的食物：巧克力味的香蕉糕
喜欢的音乐：流行曲　擅长的运动：跳高

故事

带着宠物一起旅行的少女，自从母亲过世后，父亲和兄长便失踪，于是四出寻找。六年前，她和父母、母亲以及兄长一同过着幸福的生活，某日，母亲倒卧在父兄修练的道场内，而他俩人也从此失踪了。听说，在这一届的"KING OF FIGHTERS拳皇"大赛上，有一名外貌很像兄长的人，所以才参赛调查。

KEVIN RAIN

姓名：KEVIN RAIN　年龄：37　性别：男　身高：187cm　体重：89kg
出生日期：12月17日　血型：B　国籍：美国　格斗模式：SWAT佣兵术
兴趣：某科幻映画产品收集　特技：求生　重要的东西：亲友
使他软弱的东西：药物　喜欢的东西：神气的服装　嫌弃的东西：穷酸服装
喜欢的食物：烹排骨　喜欢的音乐：爵士乐　擅长的运动：跳舞

故事

由于他的亲友被来历不明的人杀害，为了复仇，他四出找寻谁是真正的凶手。

KHUSHNOOD BUTT

姓名：KHUSHNOOD BUT　年龄：40　性别：男
身高：183cm　体重：91kg　出生日期：9月4日
血型：A　国籍：巴西 格斗模式：极限流空手
兴趣：看图画书　特技：裁缝 重要的东西：黑带
使他软弱的东西：酒 喜欢的东西：修行用的
嫌弃的东西：咖啡 喜欢的食物：咖喱鸡
喜欢的音乐：桑巴擅长的运动：推铅球

故事

极限流道场巴西支部的门生，由于听过极限流的传闻，便到了南镇挑战，可惜终被道场主管土反崎獠击败，并因而体会到极限流的博大精深，于是拜入其门下。后来由于他不但拥有黑人独特的弹跳力，还有着敏捷的身手而成为新一代的师父，由于原本在第一线上的土反崎獠已经退下，所以他便决定参加这一届的"KING OF FIGHTERS拳皇"大赛，来证明极限流是最强武术。

自由人

姓名：自由人　年龄：24　性别：男　身高：185cm　体重：80kg
出生日期：11月21日　血型：不详　国籍：英国
格斗模式：我流格斗术"惭愧"　兴趣：减少心理压力
特技：将头钻入狭缝中　重要的东西：链　使他软弱的东西：多花粉的花　喜欢的东西：尖锐东西的前端　嫌弃的东西：人群之中
喜欢的食物：鱼和薯片　喜欢的音乐：重金属　擅长的运动：没有特别

故事

在贫民区生活了二十多年，每日都受到生命威协，唯一的解决方法便是要比别人强，从此他喜欢上在生死一线间的刺激。听闻最邪恶的人参加了"KING OF FIGHTERS拳皇"大赛，为了遇上他，自由人带着无比的兴奋去参加了。

牙刀

姓名：牙刀　年龄：26　性别：男　身高：180cm　体重：82kg
出生日期：5月27日　血型：A　国籍：不详　兴趣：看书
格斗模式：中国拳法刚系(八极拳,心意六合拳)
特技：吸一口气后,便可在水中潜水10分钟
重要的东西：母亲留下的首饰
使他软弱的东西：防卫　喜欢的东西：任何爽快的事物
嫌弃的东西：看不起自己的人　喜欢的食物：酸辣汤
喜欢的音乐：蒙古传统音乐　擅长的运动：游泳

故事

是一匹孤高的狼，为了追求能击倒父亲的武术，而到世界各地修练，拥有绝对自信，天不怕地不怕。他的身份极度神秘，国籍也并非中国。

幻想的演员

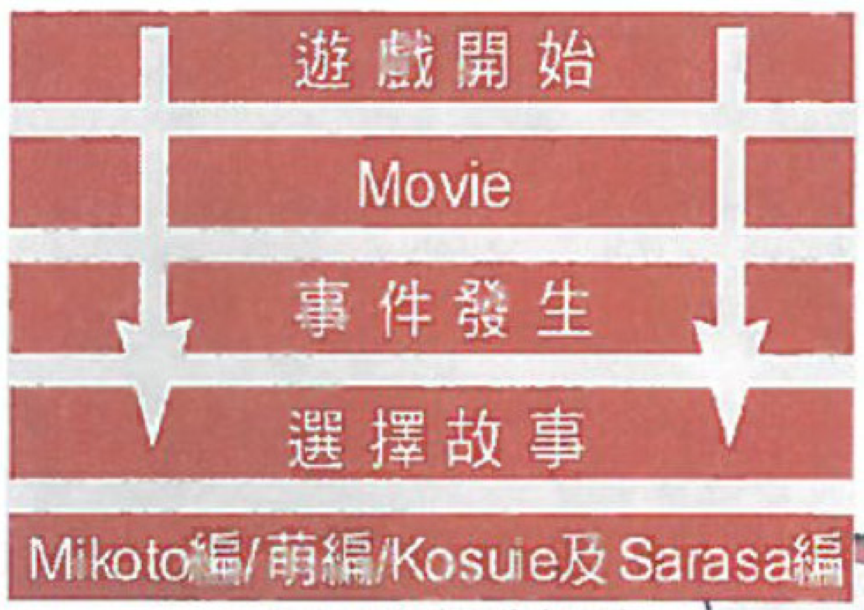
PS | 翔泳社 | CD-ROM
游戏类型：AVG　发售日期：2000年1月27日

多个情节，多个精彩故事

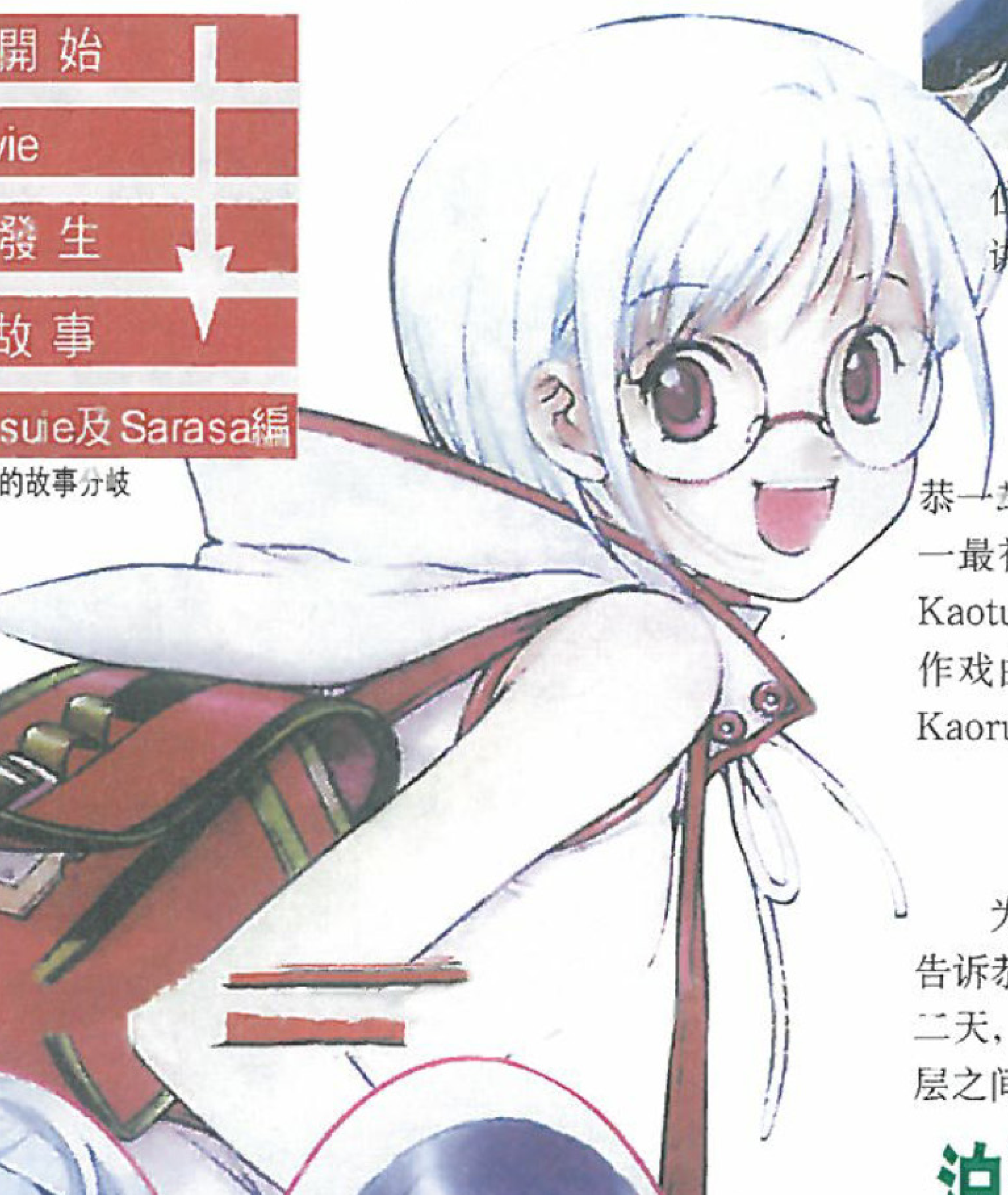
也许大家在看了这个游戏第一后，可能会以为这是一款恋爱味道很重的AVG游戏，其实这是一款另一类型的游戏。这个《幻想之ARUDEMSU》是一个以推理为主的游戏，当中也有一定的恋爱成份，下面为大家介绍一下游戏的角色以及游戏的内容。

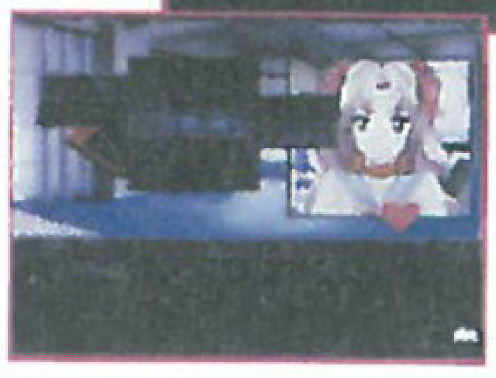
游戏流程介绍

基本上游戏的流程十分简单，一般以事件→调查→事件来划定游戏流程。游戏中的每一天大概就是这样进行的，以下将介绍游戏各流程的特色。此外也会在此介绍一下各编的选择；游戏中一共有4位主要女角，共3编。



图示是游戏的故事分岐





1事件：得知事件发生，在学园的各个地方移动以及进行对话。调查中还可以与有恋爱关系的女角在一起、会有不同的事件发生。

2 移动：在调查中，移动是必须要的，移动的范围包括了校园内以及校外附近，需要注意的是移动的次数是有限制的。

3对话及调查：在每一个地方，都可能会遇到部分角色在这里逗留。这时可询问他们，找寻有助于破解谜团的线索。

4证据检证：在得到各方的情报后，便可在自己的房间中整理一下这些情报、与此同时也可得知各角色之间的“亲爱度”有多深。

故事3个分编

事件的開端

侦探日下部恭一在生驹的一所女子艺能学校中调查。但在这时校园内出现了命案。就在此时也开始调查鹭宫Kaoru的自杀动机。由于恭一本人是一位侦探，于是开始正式调查这事，于此同时讲师及生驹也潜入此地……。

國栖mikoto 編

在某一晚，恭一在宿舍中被袭，在这时恭一却被一位叫国栖MIKOTO的女子救回，恭一最初对她有误解，因为她的亲友曾被鹭宫Kaotu戏弄，因而向她哭诉。第二天她被选中作戏曲的女主角，至于原来的女主角（鹭宫Kaoru）的死，就不知对于她是祸还是福？

姬島萌編

为了调查事件而进入了女子宿舍的恭一，当晚萌就到访。在这里她告诉恭一鹭宫Kaoru自杀的原因，萌还鼓励恭一调查事件的真相。在第二天，恭一也知道了学校中一些高层之间的关系……。

泊濑Kosuie及三香原sarasa编

当晚，sarasa的房中传出有毒气，不过最后倒也平安无事。在寒冷的天气中恭一在自己的房中休息、突然从房外传来了一个怪声，于是恭一便出外查看，原来是有一怪人在此。正当恭一捕捉这名男子时，却被他逃脱。到底他是什么人？在这里做什么呢？……

PS | SNE | CD-ROM

游戏类型：TCG　发售日期：已发售

豪面的魔导士

又一支卡牌游戏推出了，这支游戏中有300多张卡，另外，还加入了迷宫冒险这一大元素，增加了不少游戏性。

GARD BATTLE

目的

把对方的玩者击倒。不过要攻击对方玩者的话便一定要先打败对方的召唤兽。

整理卡牌デッキ（DECK，战斗中称为山札）

冒险者可以编成自己的卡牌，而每幅卡牌最多可有50张。而在战斗中会使用装备了的一幅。要注意的是若在战斗中用完所有卡牌的话，没有卡可以抽了所以大家最好只选50张卡牌，以策安全。

CARD BATTLE流程

1 手持卡调整 PHASE

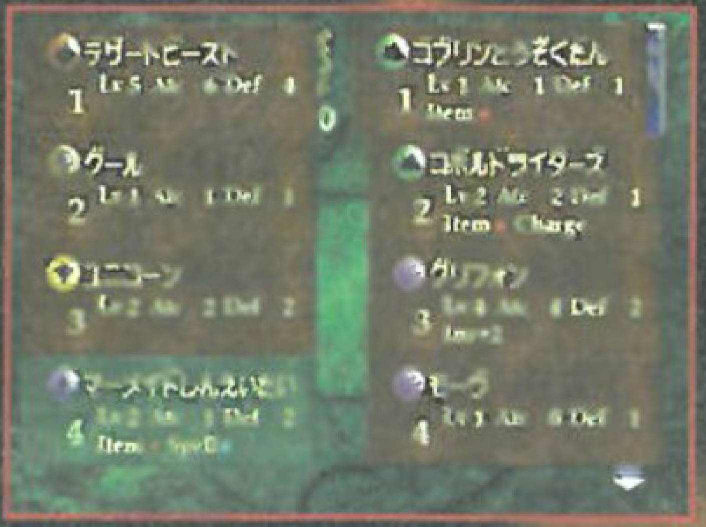
在这PHASE，玩者可去掉一些没用的卡牌，去掉了的卡牌会重新抽过。不过大家如果掉得太多，令自己山扎卡都用完的时候，我方便不能再抽卡，而要被迫投降了。

2 召唤 PHASE

在这个PHASE中玩者可以把自己的召唤兽卡召唤到战场上。在战场上，只要召唤兽的LV总和在10以内的话，便可以继续进行召唤。另外，如果把召唤向横并排的话，攻击力会增加2倍。如果直排的话，防御力会增加两倍。要注意的是有些召唤兽是可以携带道具的。当派它们到战场上的时候，它的身旁会有一些道具袋。这是用来装备道具或武器的。而如果有一些空置的道具袋的话，在行动PHASE时便可以使用道具了。

3 队列变更 PHASE

队列的意思是受敌方攻击时的次序。一受到敌方普通攻击便会死的人，会以红色表示。不然的话，便会以绿表示。大家一定要看清对方攻击力的总和来决定队列，这关系到我方召唤兽的生死。



4 行动 PHASE

在这PHASE中，双方会进行战斗。而在开始之前，双方可决定进行对抗与否。之后便会以骰子的大小决定攻击的先后。攻击的一方可选择通常攻击和特殊攻击。

迷宫冒险

当要完成一定任务或事件时，便会进入迷宫冒险模式。在迷宫内的冒险模式和"陆行鸟迷宫"十分相似，不过游戏系统则比较简单一点。所有怪兽只要一击便会即死。而不论主人公在迷宫内如何走动都好，也不会肚饿的。不但如此，迷宫到处也会有回复魔法阵。另外，在不同关卡内也有首脑把守，冒险者需要以卡牌战的型式将之击败，之后还可以在敌方的卡牌中抽取三张，收为已用。

战斗指令

反抗

如果队中有召唤兽能使用一些反击用的魔法或道具时，我方便可在对方攻击前反击。同样，我方攻击时也有可能会受到反击。

通常攻击

我方的ATC值便是攻击力了。若此数比对方DEF大的话，我方便可攻击到对方玩者。

特殊攻击

在战场上的召唤兽如果有使用魔法或道能力的话，便可使用魔法卡和道具卡。另外，召唤兽也可以在这里使用自己的特技。不过，使用了之后该召唤兽便不能进行通常攻击。

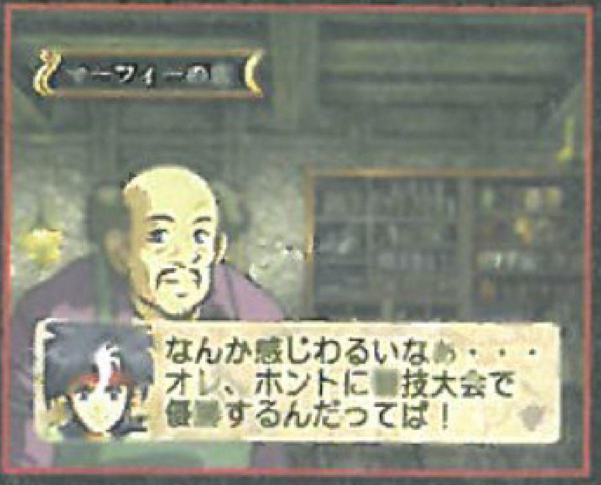
游戏特点

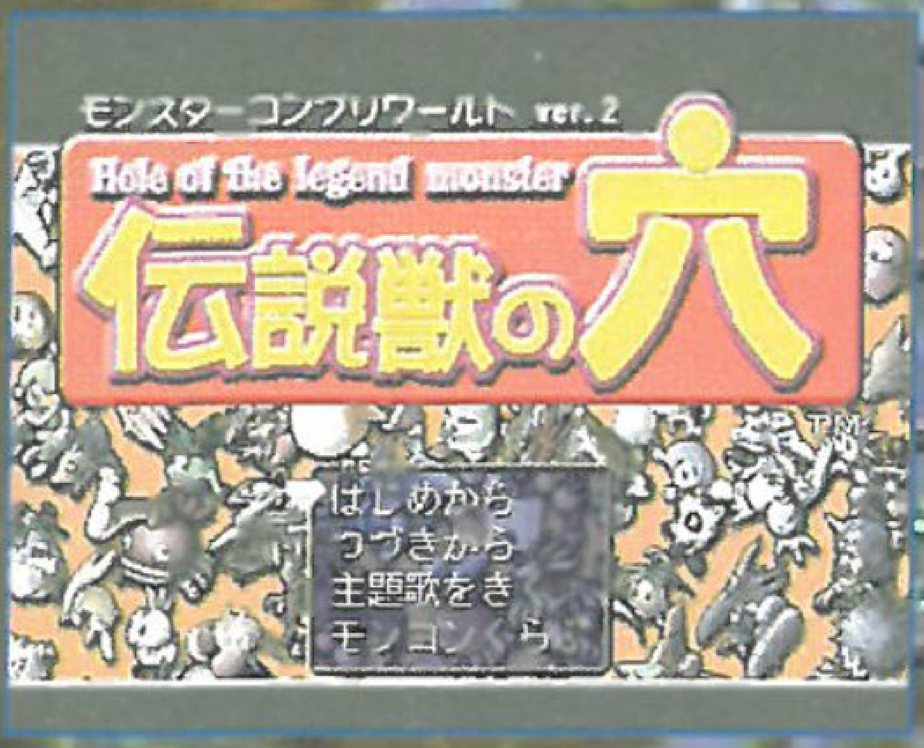
委托

在酒吧中，玩者可接受委托，事成之后可以赚到钱和一些卡牌。而在接受委托之后，玩者便可去不同的地方冒险。

同伴加入

在故事进行间，或在完成一些委托的时候，有时会有新的同伴加入。而同伴在这游戏的意思，即是召唤卡。不过，不同的地方是玩者可选择装备他们的特技。





传说兽之穴

PS	IDEA FACTORY	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日期：已发售

相信好多喜欢玩SLG游戏的玩者都会玩过以故事性闻名的SLG作品《SPECTRAL FOCE》系列，由于作品的角色深入各FANS的心，所以厂方便不断地替此作推出不同类型的外传游戏及续编，而早前此作也曾推出过一支，讲述游戏其中一名主要角色史科童年的游戏——《MONSTER COMPLETE WORLD》，不知是否该游戏的主角受欢迎，或是游戏本身的玩法好，一支普普通通的育成游戏竟得各方好评，因此厂方便再接再励加入新的角色推出游戏的新版本《传说之穴》，不知道新角色狄娜又能否吸引你呢？

自由选择主角?

这次的《传说兽之穴》加入了一位新的角色给玩者来选用，那个角色其实在上集中也曾经登过场，不过当时她是以敌人的身份登场，所以如果玩者想以她的角度来进行游戏的话，就可以在刚开始游戏时选她作游戏的主角。

星期日才是对战的日子

在游戏中主要的目的是为了把手上的怪兽育成到天下无敌，所以在某种程度上和其他角色对战是必然之事，因此如果玩者觉得自己的怪兽能力已达到一定水平的话，便要带它到モンコンアリーナ和其他对手进行对战，但可能有好多玩家会发现平日前往该处，都发现到不能进行比赛的，其实原因十分简单，因为モンコンアリーナ只在星期日才会举行比赛，因此玩者如果想要进行比赛的话就要好好留意日子了。

自行制作游戏内的迷宫

和前作一样，在这一集中，当玩者进入迷宫之前，可以自行使用自己喜欢的音乐CD放入PS来制作迷宫，不过假如玩者不想自行制作迷宫的话，那么玩者也可选玩游戏内基本提供给玩者冒险的迷宫。

PS	PARALLEL IMPORT	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：已发售

光之岛

故事

三个主角全都是在监狱中正在服刑的囚犯，有一天却得到国王的特赦，条件是要他们三人到一个名为七色岛的岛山寻找光之花，并要解开七色岛上古老石板之谜，这是一个集解谜和冒险为一体的游戏。

这个游戏由三到六个STAGE构成，每完成一个STAGE，便会自动去下一个STAGE，但必须要解开所有谜题才算是过关，而道具方面多是肉和药草等，肉和药草是用来回复体力的，火之魔法则是可以自由地在空中飞翔。三个主角的能力都是不相同的，所以要完成一个STAGE便要靠三人之力。例如由亚斯亚发现了钥匙，他可以有能力拾取到，但是就不能使用，这时便要夫罗尔负责……如果一旦遇到攻击便要巴伦出……其余两人都不能攻击，所以必……站在附近，不要走得太远，否则如果遇上敌人，便会同时GAME OVER的。在每一版的开始，会有一个主题出现，而这个主题便是这一关所要做的事情。

主角

巴伦バロン
负责攻击和手持物件

夫罗尔フロ
负责读取文字和使用道具

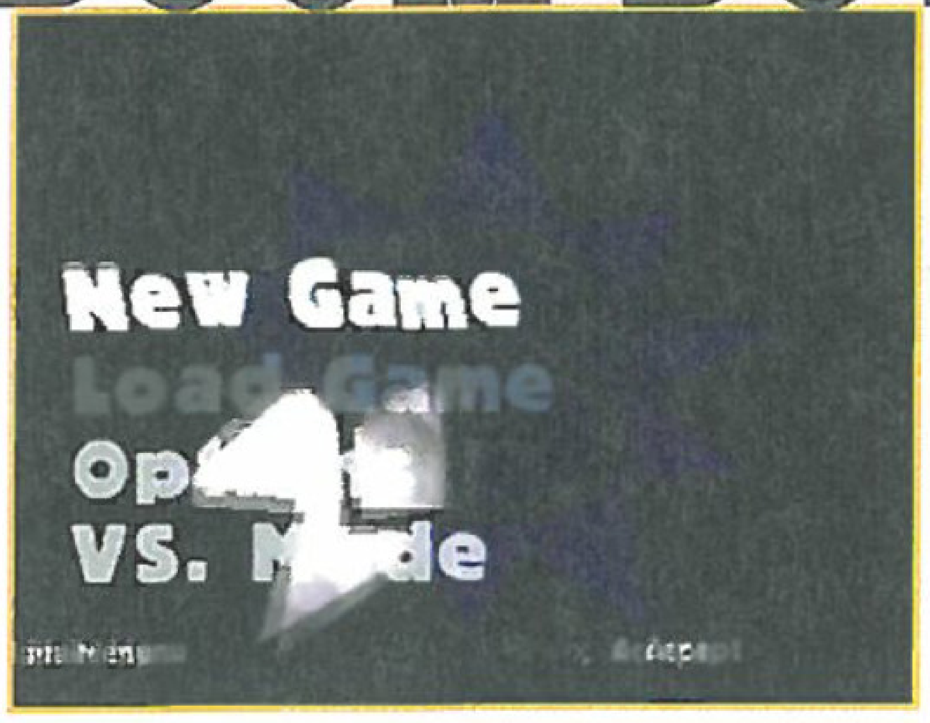
亚斯亚アーシア
负责调查和拾取道具

操作方式会因各人而异

○：在视窗画面时决定；在行动画面时攻击／取物／调查
△＋方向键：跑
L1或R1：转换人物

BOOM BOTS

PS	Dream Works	CD-ROM
	游戏类型：FTG	发售日期：已发售

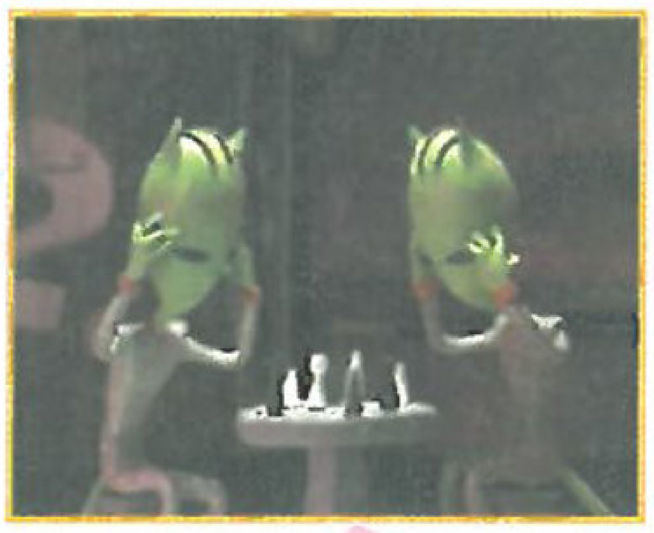


美版的格斗游戏通常是以真人来演绎的，典型的作品有《龙争虎斗》。这次的《BOOM BOTS》则是以机械人作为主角的，每个机械人的造型都十分古怪，而且都有其独特的武器，比较另类。

操作介绍

方向键/ANOLOG	全方向移动
○	追踪导弹
□	机关枪
△	导弹
×	跳跃
L1/R1	近距离攻击
L2/R2	捕捉

除了以上的基本操作外，其实还有一些特别的指令，例如连按同一个方向键两次可以冲刺、连按跳跃可以作二段跳等。



武器分析

一般的机械枪攻击力弱，而且不能阻止敌人进攻，所以不宜多用，留待敌人的体力剩下一点点时才用吧。至于导弹及追踪导弹，基本上两者的攻击力差不多，但是后者有追踪功能，所以使用率会较高。另外捕捉是最有杀伤力的招式，而且判定极强，即使对手在空中也能捉到，虽然有可能被破解，但是如果敌我双方在近距离的话还是值得一试的。

变身

每个角色的体力计下方还有一条能量计，使用导弹时会减少；但是在战斗中可以补给，当看见黄色发光的物体时可不要错过了，因为这种物体除了可以补充能量外，能量计储满三格的话还可以变身，使出强劲的攻击。

道具

游戏的版图中还有不少隐藏道具，例如回复道具、反弹导弹的防护罩等等，这就需要你自己去好好发掘了。

PS	KISS	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日期：已发售

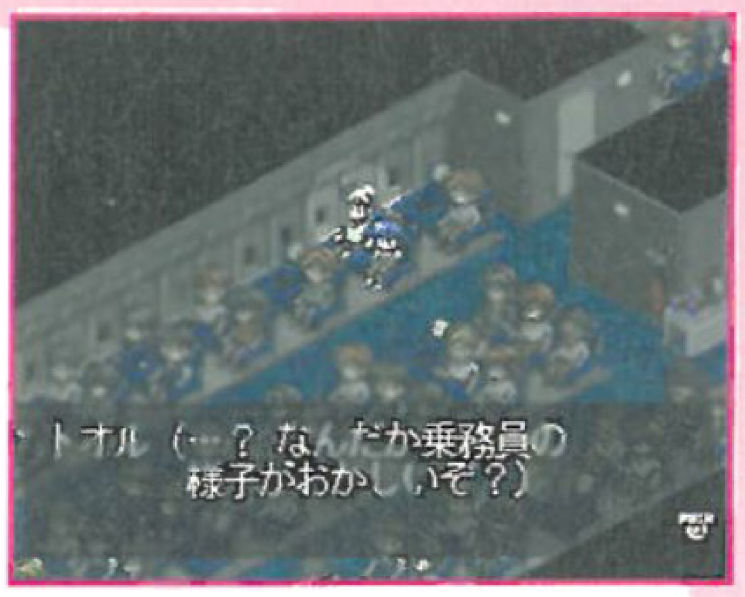
荒岛上的漂流日子

漂流记

如果诸位喜欢玩SLG游戏的话，相信应该都会听过或玩过由“KISS”推出的《无人岛物语》，这次要为大家介绍的是同一类型的游戏--“KISS”的新作《漂流记》。

突如其来的意外

有一天正当主角乘坐飞机前往美国时，突然遇上了空难，正当主角一心以为自己死定了的时候，怎料自己却大难不死。虽然主角并没有在这次意外中失去宝贵的生命，却流浪到一个荒岛上，究竟主角能否逃离这个荒岛呢？就要看看玩者有没有这个能力在这个荒岛中生存吧！



合成道具来解谜

此作中最为特别的地方除了要玩者出外找寻道具外，那个自行合成道具的系统也是游戏中最具特色的地方。也因为有了这个合成道具的系统，所以玩者每当拾到一些新道具时，记得要试试这些道具能否合成为一件新道具，如果玩者没有这个合成道具的习惯，就极有可能永远都得不到一些重要的道具。

方针的重要性

在游戏中当玩者发现的生还者数目开始增加时，就可把各角色分队行动在荒岛上进行调查，这样玩者便可加快调查的速度。不过由于玩者只可以操控一支队伍的行动，所以玩者必须要好好利用方针这个指令去命令其他的队伍。

自己靠自己

由于主角身在一个荒岛之上，所以基本上所有生活的需要，如饮食住行等，都要由自己一手包办，所以主角必须要每天在荒岛上进行调查发现不同的道具及食物，来满足自己及其他/她生还者的生活需要。

攻略透解

ARC THE LAD III(妖精战士 3) 44

CHRONO TRIGGER(超时空之轮) 67

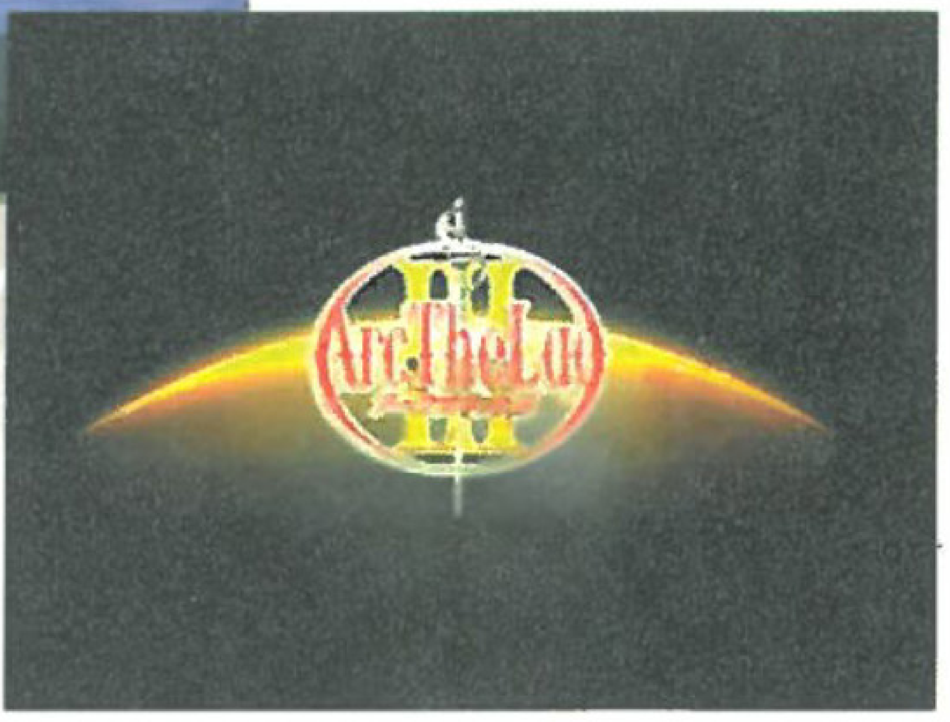
东巴 2! 野性的历险 68

攻略透解

妖精战士

《ARC THE LAD》，一个对于喜欢玩RPG游戏的朋友而言，绝对不会觉得陌生的作品，直到这一集已是系列中的第三作，它的受欢迎程度可以想像得到。在攻略之前，先向各位简单介绍一些作品中的各项有关资料。

PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：已发售



主要出场人物介绍

亚历
ALEC

AGE: 14
HIGH: 165cm
WEIGHT: 54kg
SEX: M

幼小的时候被卷入“大灾害”之中，在濒临生死边缘的时候得到一名猎人相救。自此以后对猎人有着一种憧憬之心，将来的目标也是成为一个出色猎人。从边境的小村开始，与好友路捷(ルッツ)一起展开旅程。他非常关心朋友，遇到有困难的人必定出手相助，是个充满正义感的少年 。

路捷
RUTS

AGE: 14
HIGH: 170cm
WEIGHT: 53kg
SEX: M

亚历自小相识的好朋友。二人关系非常好，任何事都会在一起做，因为希望得到珍贵的道具所以与亚力一同开始了旅程。好奇心旺盛，脾气也很好。经常将自己心中的想法很直接地说出来。但失败的情况也不少。

马思雅
MASIA

AGE: 16
HIGH: 160cm
WEIGHT: 48kg
SEX: F

在学问都市露沙(ルーサ)研究自然魔法。因过于专心研究方面而令自己与世间的事失去联系，有时也会做出与常识有所偏离的事。对于相信的事情不容易令她改变想法。

维尔克

VELHART

AGE: 17
HIGH: 175cm
WEIGHT: 63kg
SEX: M

与兄长一起住在柏鲁迪山深处的剑豪，对于世间的事完全没兴趣，专注于剑术的修行，对纪律相当执着。关于兄长的事也很关心。

迪奥

TEO

AGE: 10
HIGH: 130cm
WEIGHT: 27kg
SEX: M

决心将来要成为一个出色的人。性格单纯，与亚历等人不打不相识，为了看到世界上的各种怪物而开始了旅程。

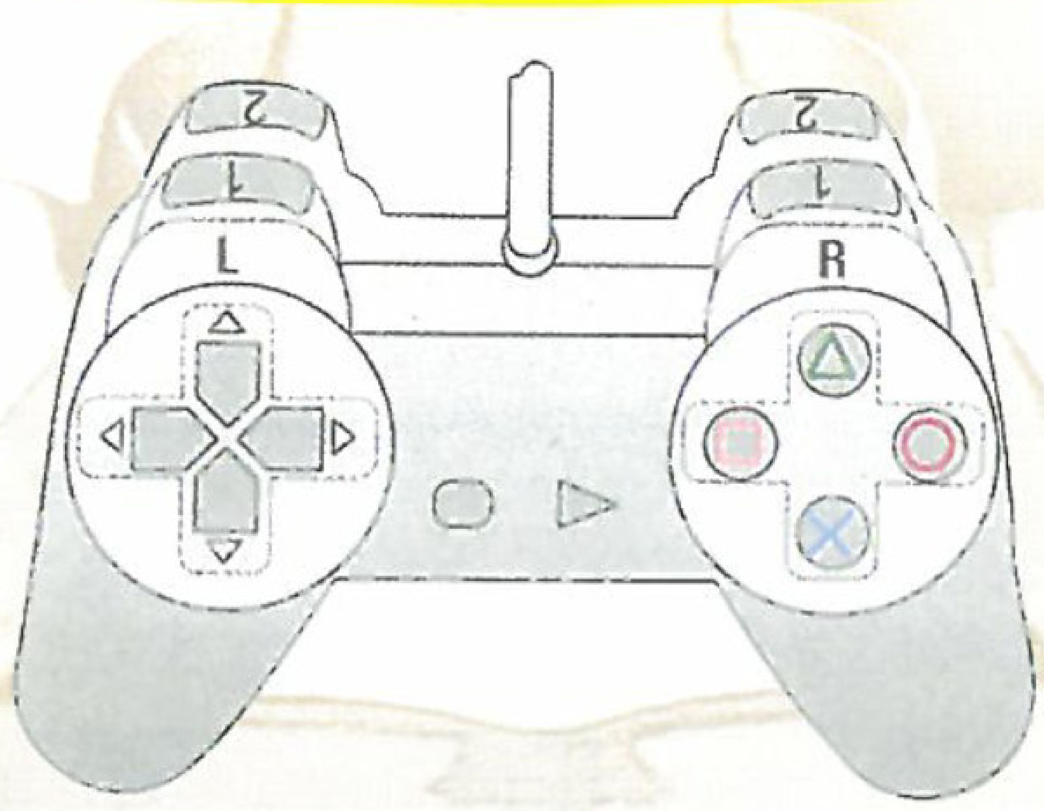
丝莉

CYERYL

AGE: 14
HIGH: 157cm
WEIGHT: 40kg
SEX: F

在充满战事的城市中长大，凭着个人之力生存下去。性格较为好胜，行动也很大胆。熟识各种枪械知识。希望有一日能制造出一枝究极之枪，但对人类有很强的不信任感。因某些原因而与主角亚历一起进行冒险旅程。

基本操控方法



情况	地图画面时	战斗时
方向键:	角色移动／选择指令	与R1键同时按，改变角色的正面方向
△键:	开启视窗	出现自由指标
○键:	决定指令	执行指令／用武器作出攻击
×键:	取消	取消
□键:	开启视窗	开启视窗
SELECT 键:	开启 option 视窗	开启 option 视窗

攻略开始

恩人

在那一日，世界毁灭了。一个巨大的物体从天上跌下来，这次的冲击使整个城市完全破坏了，到处都在燃烧着。一名小童被困在火海之中，生死只是一线之差。这时，在那小童的面前出现了一个年青人的身影，他将小童抱起逃到安全的

位置。年青人将那小童送到难民的马车上。还把自己的配剑送给小童。这时马车要开动了，而坐在车上的小童，看见年青人的身影渐渐消失，双眼已忍不住流出感激的眼泪。

直到现在，那名小童已经长大了，但他对那个在“大灾害”时出手相救的年青人仍然没有忘记，而他只知道那年青人是一个“猎人”，小童很幸运地来到这条村，能够得到 各种事物，不仅结识到好朋友，更有了自己的名字“亚历(アレク)”。

突然树上传来大叫的声音，随即有一个人从树上掉下来。原来这个人是认识亚历，他的名字叫“路捷”，正打算从树上拿取果实。路捷问亚历何故会在这里，亚历告知正在回忆一些已往的事。

盗贼来袭

其实路捷也料到他正想着那个年青猎人的事，亚历对于“大灾害”时的忘记虽然断断续续，但有关那猎人的事却记得很清楚。之后亚历拿出当年猎人所送的剑，正幻想着自己有朝一日亦能成为出色的猎人。突然不知从那里传来数道枪声，之后更听到人们的惨叫声，二人马上往声音的方向跑去。

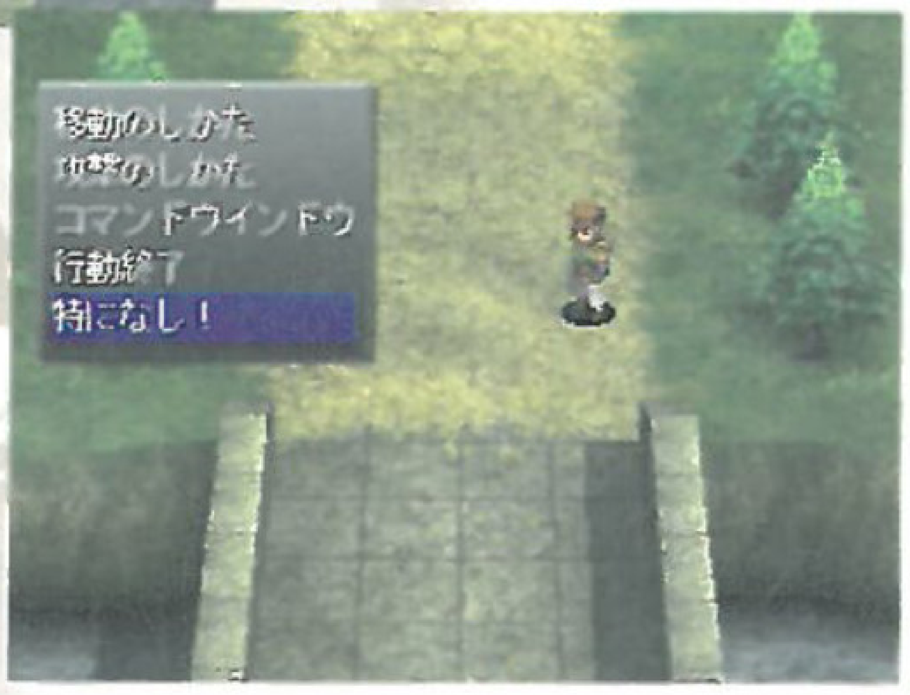
回到他们居住的小村庄内查看，发现村民被一群盗贼所协持。盗贼们看见亚历和路捷二人回来，亦上前将他们捉住。众人也被盗贼们捉拿后，他们亦开始将这条村庄的财物拿走。而这时村中的一名老人向盗贼们说出，这条村是“大灾害”后失去家园的人们所杂

居的贫穷小村庄，不会有什么财宝。但盗贼们却认为即使没有财宝，拿取食物和酒亦可以。似乎已没法阻止他们的行动了，当部分盗贼进入路捷所居住的屋内搜查时，路捷非常之愤怒。后来盗贼们将所有居民赶往上方的大屋里。路捷这时仍然带着一点怒意。村内的一名老人告知若然这时能找到猎人帮忙就好了，亚历听到猎人这两个字显得非常紧张。老人接着告知拜托了猎人所做的事情，他们是必定能够完成的。这次要救回这条小村庄的方法，就只有去找雪猎人帮忙。

寻找救兵

亚历向那老人问及猎人的所在位置，希望能去找寻猎人帮忙。老人告知要去到依定奥(イティオ)城的公会才可找到。那少女其实是路捷的妹妹，她上前阻止二人，并且说要去依定奥城便要先经过多狄(トーデ)桥，而桥上是有很多怪物出现，但亚历已下了决心前去那里，路捷也决定一同前去。那老人亦想到除了这个方法之外，相信已没有其他办法可行。

之后，老人将猎人的报酬给予亚历和路捷，除此之外，更将另一样东西交给二人，这东西是一个护身符，在过桥时会产生一定的效用。跟着妹妹送了药草给二人后便前去将看守的盗贼引开，亚历和路捷利用这时机便可离开村庄，而在离去之前可在屋内先作记录。



二人逃离村庄时，路捷始终还是有点担心妹妹的安全。不久便到达多狄桥，桥上果然出现了几只怪物，要越过这条桥才能到达依定奥城，所以这一 是在所难免。将老人交给他们的护身符拿出来一看，原来这是一份“战斗人门之书”。书中介绍了一些战斗时所用的基本进行方法，将怪物消灭之后便可继续前进。

猎人公会

终于到达依定奥城，这里与他们所居住的小村庄完全不同，是一个地方广阔而先进的大城市，亚历等人首先要找到公会的位置，所以他们向城中的路人查问，最后得知公会在城内的西北位置。进入公会后向其

中一个人查询，原来这处的所有人也是猎人，之后向他们表明来意，但他们的答案是先要到柜面办理手续，并且把报酬交出，完成一切手续后，职员便向各猎人说出二人的情况，一个名叫尼高(リーグル)的猎人自愿出手帮忙。三人便马上出发返回小村庄去。当返到村庄的时候，看见路捷的妹妹正被数名盗贼围困着，这时与亚历一同回来的那名猎人尼高出手对付盗贼，只是使出 式魔法便将盗贼们击退，更要他们将财宝交还。盗贼们应承改过自新后尼高便让他们离去。

后来路捷的妹妹带尼高去进食，亚历这时向老人问及为何与怪物战斗时，身体好像受了一种不思议的力量所付着，而体力更会慢慢回复。老人以前也曾听说过有一种人是会这样，但想不到亚历和路捷也会是这一种人。说罢便叫二人先去休息。

决心

返回亚历自己的房间，亚历和路捷谈论刚才事情，在这次旅程之前，二人是不知外面世界是如此广阔的，而猎人也不只是得一个。最后亚历决定要成为一位强劲的猎人。跟着来到路捷的家，路捷发现屋内的柜上放置了一样东西，之后妹妹告知那是 留下的礼物。路捷想拿来一看，没想到却被他妹妹拦住了，两人一直争执下。亚历没有理会他们，自己一人出外找寻尼高。

来到上方的山崖位置，尼高正站在崖边，亚历走近他的身边问他如何才能成为一个猎人，尼高讲出当年的他也有着同样的希望，而猎人对于这个世界来说是有着很大影响力的。普通人做不到的事，猎人都可以做到。猎人能够将怪物消灭和越过海洋，但听说在“大灾害”之后已无人能够再越过海洋。亚历问尼高有没有到达守海洋的另一边，尼高的答案是曾经到过。在西面有沙漠，而有些是“大灾害”中失去家园的人所建造的城市。另外，因“大灾害”而引发出的大洪水，将一大部分的土地沉在水底中，最后尼高指示亚前往依定奥城中的公会，先取得猎人的资格，说罢便返回依定奥城。

精灵之梦

亚历这时心中已有了一个决定，就是要成为一个猎人。与路捷倾谈后，二人决定离开这条小村，再次返回依定奥城。但村的大门不能打开，所以二人前往那老人的家，希望他同意将门打开让二人离去。其实那老人早已知道会有这一日的来临。他集合村民在大门附近，路捷的妹妹之后也来到这里，她将复活之药交给路捷。跟着大门便会打开，亚历和路捷二人正式开始他们惊险的旅程。离开小村之后向着

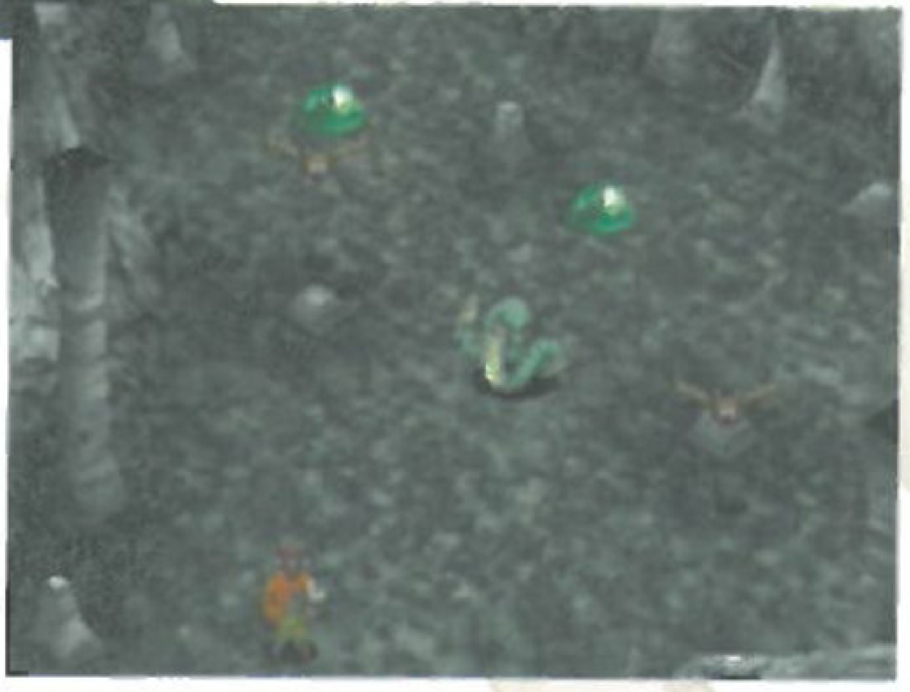
目的地依定奥城进发，进城之后立即前去公会。柜台的职员似乎还记得亚历和路捷两人。二人随即向职员说明来意，而职员解释说要完成一件简单的试验才能让他们登记成为猎人。而试验的内容是要亚历和路捷去到一处名叫“泷之洞窟”的地方，进入洞内找那巨大水晶“精灵之梦”的碎片。了解一切后便出发去泷之洞窟，而在公会内有一个带帽的猎人。他好像对亚历等人很不满似的。泷之洞窟，它位于多狄桥的右方，洞口被一条瀑布所阻隔。

猎人的试验

亚历和路捷为了能够成为猎人，所以必须先经过一个试验才可。他们到达了试验的场地泷之洞窟，目的是要拿取巨大水晶“精灵之梦”的碎片。洞窟内的路四通八达，分成B1和B2两层。到处都会有不同种类的怪物出现，即使将其中一个地方的怪物消灭，但当再一次返回该处时也会重新出现。

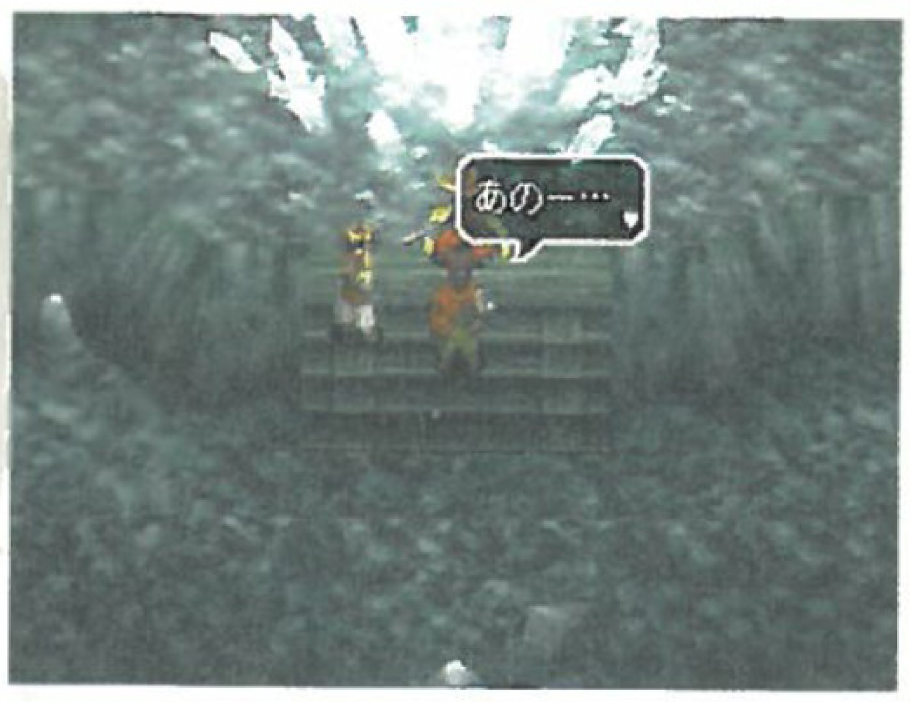
来到B2F的最深入处，那里有一道水晶做的大门，而在水晶门的附近有两个发光位置，红色是用来回复HP和MP，绿色是用来SAVE，来到水晶门前，二人估计“精灵之梦”一定在这道门后的地方。随即两人合力将门拉开，但一点反应也没有，跟着再次合力一推，成功了！

进入水晶门后的山洞，亚历和路捷还未看清洞内的情况，背后的大门却突然关掉了。路捷和亚历轮流尝试往门上撞去，却始终不能把门再打开。正担心永远要被困这个山洞之际，二人背后传来一道笑声。回头一看，一个手中拿着枪，头上戴着黄帽的男人出现在他们的面前，这个男人他们在公会时是曾经见过，他也是一个猎人。



成为真正猎人

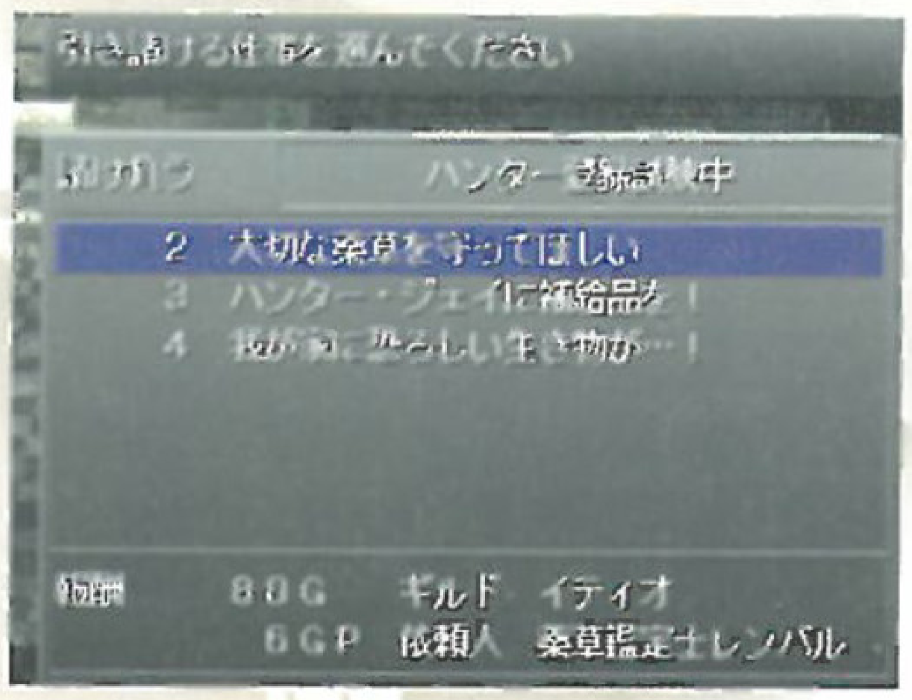
这个男人似乎是一直在等待亚历二人到来，他自称是巨大水晶“精灵之梦”的看守人，路捷问那个叔叔在这里干什么，还以为他也是来拿取水晶的。听到他们以叔叔来称呼他，那个看守人非常愤怒，随即说出自己的名字，他是著名的猎人“天卡龙”(テンガロン)。而现在的他是巨大水晶的看守人。他的意思好像是说若要得到水晶的碎片，便要先过了他这关。然后天卡龙又说，这块“精灵之梦”是复兴在大灾害时被破坏了的世界的一种意志象征，他是不会随便将水晶交给没有那种意志的人，除非将他打倒。战斗随即展开，天卡龙攻击力并不算特别强劲，最终亚历和路捷也能合力将他击倒。战败后，天卡龙就让亚历他们拿取水晶碎片离去。



得到“精灵之梦”的碎片后，二人立即去依定奥城的公会。将水晶碎片交给公会职员后，职员把碎片装入公会纹章的金属片上，这样便制成一张“猎人证件”。得到猎人证件后新猎人亚历和路捷便诞生了。公会内的猎人上前向他们道贺，其中一名猎人向他们自我介绍，那人是专门处理怪物的猎人积(ジェイ)，而墙上贴有的处理书正是找寻中的怪物们，说了这番话后他便离去。同一时间天卡龙也返回公会中，职员再一次向亚历二人说出，水晶象征着复兴这世界，猎人是为了帮助人们而存在的。这时“猎人登录试验”便正式完成了。

药草的看守人

亚历和路捷开始进行猎人的工作，路捷希望可以尽快做到一些越过海洋的工作，因他一直梦想找寻世界中的各种宝物。天卡龙告知要做到越过海洋的任务，有一定的经验和实力才可。否则不能接受这种任务。听了这番话后路捷非常失望，亚历却认为只要一件一件把任务完成，将来总有机会接到越过海洋的工作，到时要看看海洋另一边的世界。而在某一处必定能再次遇见大灾害时从火海中将自己救出的那名猎人。



两人走到柜台之前，职员向他们讲解接受工作的详细情况。每次可以从三个任务中选择其一，可以自由选择从那一个工作开始，有部分工作是需要收完成。之后职员向二人展示首次的三项工作，亚历决定按次序先完成“第2项”工作。依赖人是药草鉴定士零巴鲁(レンバル)，他因有急事而需离家一段时间，希望有人能替他看守家中重要的药草，详情要到他家中查询。接受了这工作后，二人便立即前去城中央的零巴鲁家。

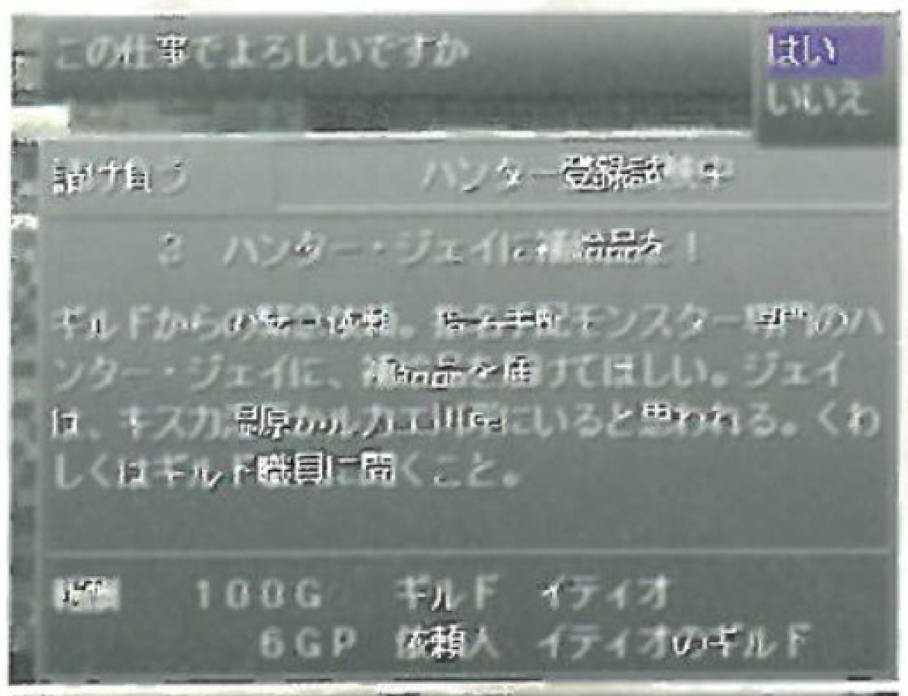
在零巴鲁家中随了见到零巴鲁之外还有他的儿子哥巴鲁(コバル)，他的儿子由于“大灾害”的关系，所以比较胆小，介绍过后便开始讲解这次工作的内容，由于今日有要事需出外，只有他儿子留在家中看守的话并不放心。希望在他回来前也不要将门打开，讲解完内容之后便出门去，屋中只留下亚历、路捷和儿子哥巴鲁。

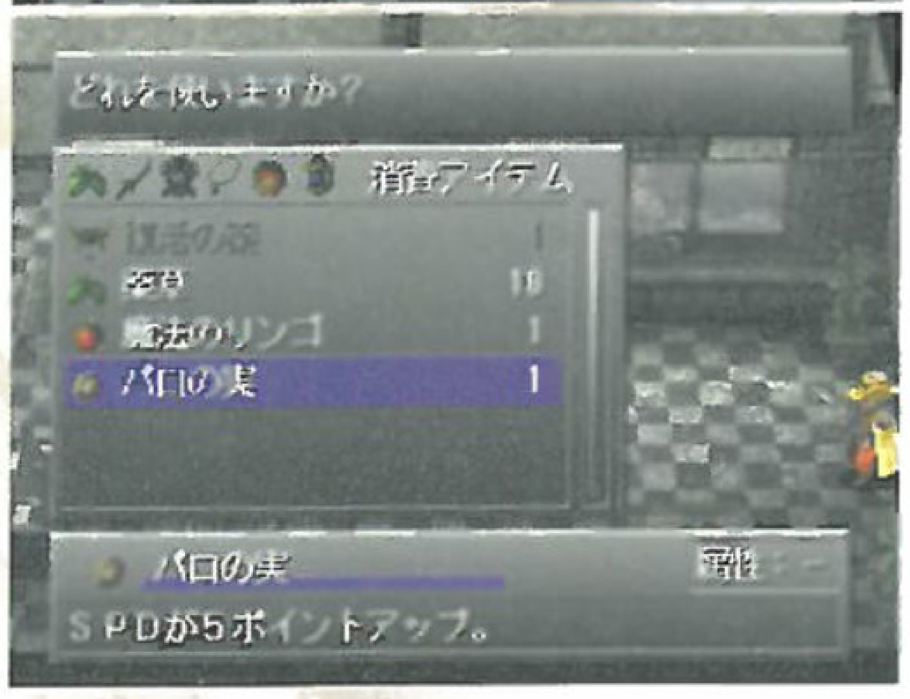
第二次的成功

在三人谈话期间，突然听到一点怪声，原来门外有人到来，哥巴鲁惊慌得跑到墙角一边。而那人告知是与零巴鲁约定前来拿取药草，但亚历没有打算将门打开，那人最后只好愤怒离去。经过这事件后，哥巴鲁开始对亚历和路捷有了点信心，终于开声与他们说话。但这时又有怪声出现，哥巴鲁当然亦再次跑到墙角躲避。亚历往另一边的墙角看过去，原来有数只老鼠出现在木箱上。为了保护零巴鲁的药草，路捷便尝试捉拿那些老鼠，但他失败了。接着来由亚历出手，老鼠的总数有三只，捉它们的机会有5次。

亚历成功将3只老鼠捉拿后，哥巴鲁表现得非常高兴，不久零巴鲁也回到家中。看见亚历等人不但只完成了保护药草的任务，而且更令他的儿子心情也开朗了，所以他特别送了一些药草给二人。这时，刚才曾前来取药的那个人再一次到来，开门进来的是一个手持长枪的人，这个人原来是零巴鲁相识已久的送货人，帮忙将药草送到城外较远的地方。这次原来亦都是早已约定了零巴鲁替他送药，零巴鲁与他倾谈了一会之后把药草交给他， 那送货人便离去了。到了这时，亚历和路捷亦完成了他们的第二项工作。

猎人的补给品



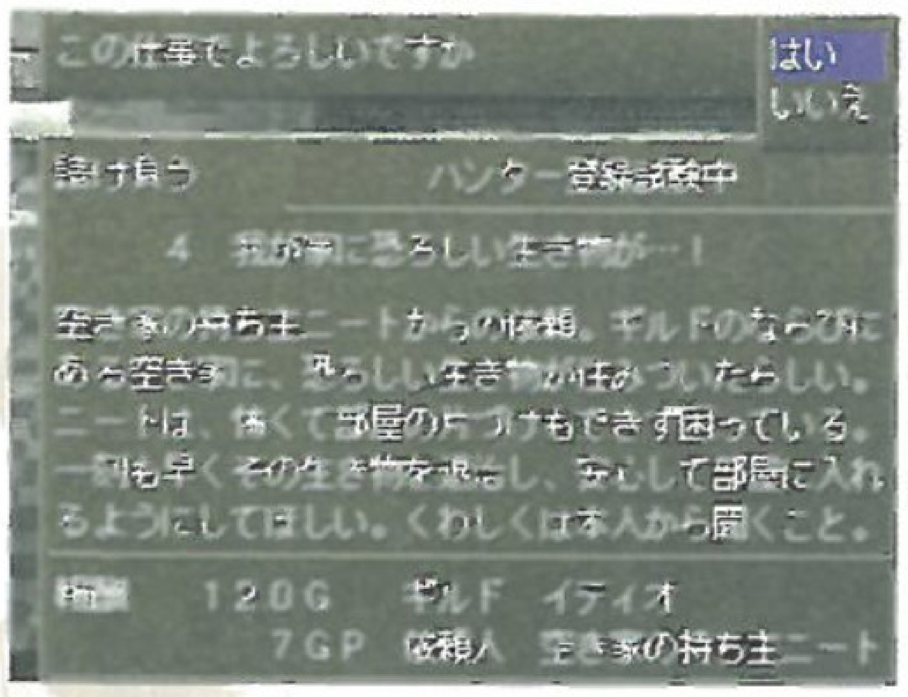


返回公会之内接受第三项工作，这次工作的依赖人就是这里的公会，内容是送补给品到专门处理怪物的猎人积那里，位置估计在“基斯卡(キスカ)湿原”或“露加河岸(ルカエ川岸)”。而运送的补给品分别是“除毒果实(毒よけの宝)”和“冒险者的背心(冒险者のベスト)”，两者也可在城中某间店铺中买到，费用虽然是亚历等人付出，但公会预先会交给他们120G。所以这次应先购入那些道具，然后才去找寻猎人积的位置。

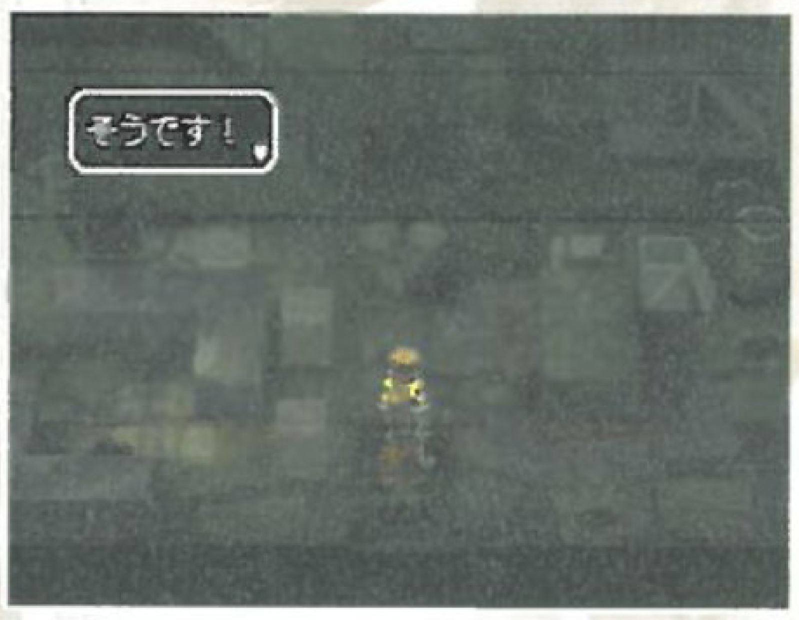
亚历等人来到城中右下角位置的道具屋，这里果然齐备所需的两种道具。跟着便要找寻猎人积的位置，首先来到基斯卡温原，但他们所遇见的不是猎人积，而是一只巨型蝎子怪。将它消灭后便向露加河岸出发，在小河的旁边遇到两只花怪物，消灭他们后不久，猎人积突然出现在他们的面前，各自介绍过之后，将手上的两种道具交给他，倾谈过后他便先得离去，亚历和路捷的第三项工作亦都完成。

可怕的生物

回到依定奥城公会，查询下一份的工作资料时职员告知现在已有需要乘船的工作可做。但亚历却认为还是依次序来进行工作，他选择了第4项工作。依赖人是空屋主人尼多(ニート)，与公会相连的空屋中好像出现民可怕的生物，他非常之不安，所以希望有人能帮他将那生物赶走。

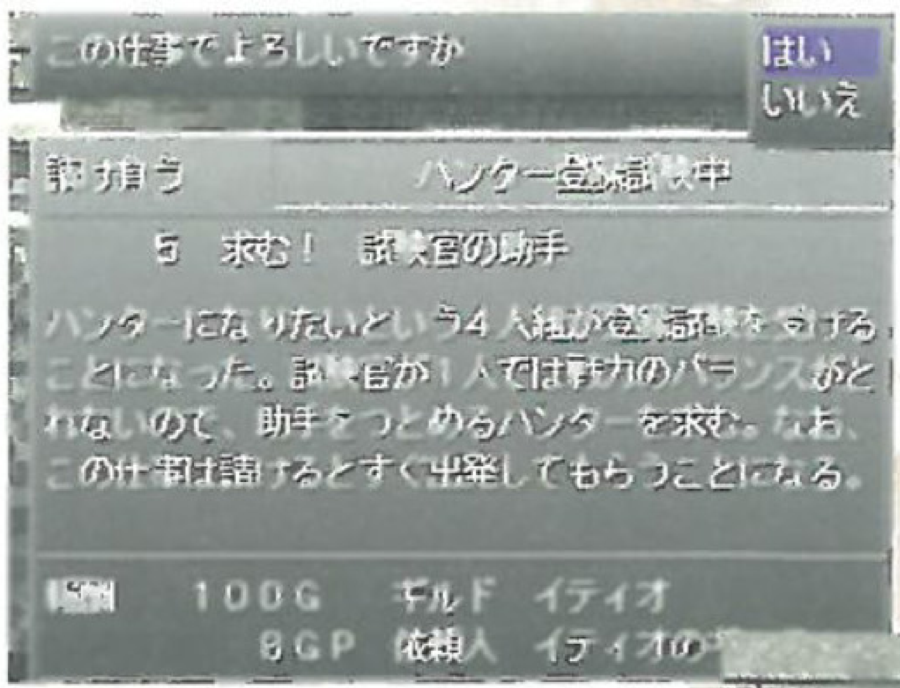


二人来到公会右边的空屋中，不但只遇不到可怕的生物，连屋主尼多也不在。他们大声叫唤屋主的名字，终于有人回应了。亚历等人说出自己来意后便叫尼我从楼上走下来，但他因为太过害怕而不愿走出来，除非将那可怕生物消灭，那生物藏身在于地上的小洞中。从亚历的分析，那可怕生物只是老鼠。完成这任务的方法是用木箱将地板上的洞遮挡着，令老鼠不能再走出来。



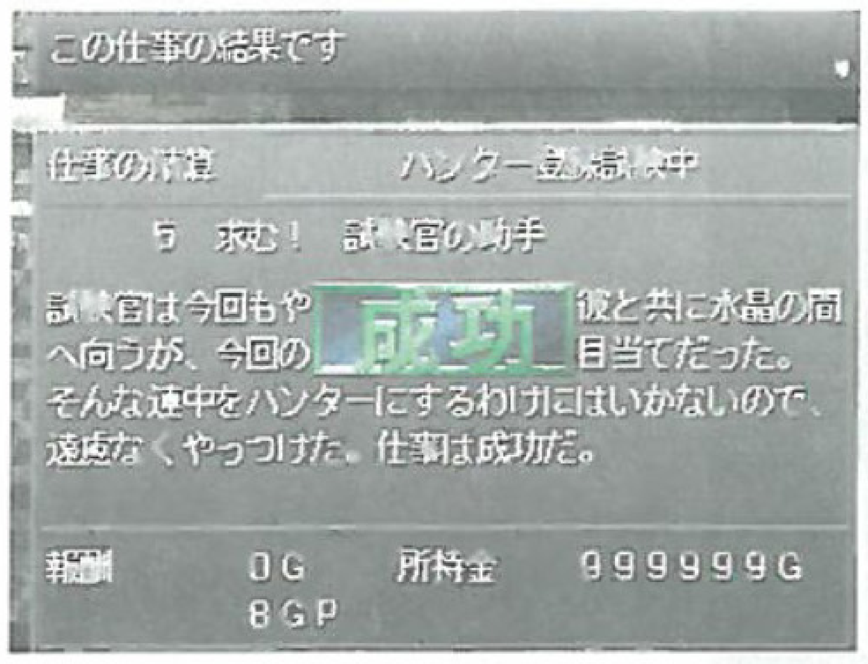
地上的老鼠洞穴全数有7个，全部用木箱将它们遮着便算完成，错误后亦可重新开始。经过多将尝试后，终于也能完成。这时尼多从2楼走下来，后来说出自己害怕老鼠的原因。原来在大灾害时期，他被困在地下室内，而在地下室之内就只有他和老鼠。在等待救援之时他睡着了，而就在那时，老鼠将他的鼻子咬伤了。自此之后，对他而言老鼠比任何怪物更加可怕。

试验者



完成第4项工作后，在公会中接获第5项任务。任务的内容是刚有一队四人组进行猎人登录试验，因只有一名试验官的情况下战力并不平均，所以征求助手帮忙，而且需要立即开始工作，依赖人是这里的公会。当接受这份工作后，天卡龙走到二人面前，原来这次需要帮助的试验官就是他。亚历和路捷跟随他来到试验的场地，亦即是泷之洞窟的山洞内。

三人站在巨型水晶的前面等待试验者到来。不久水晶大门打开了，四名试验者走进来，他们似乎看不起天卡龙等人，更对于复兴世界的理想完



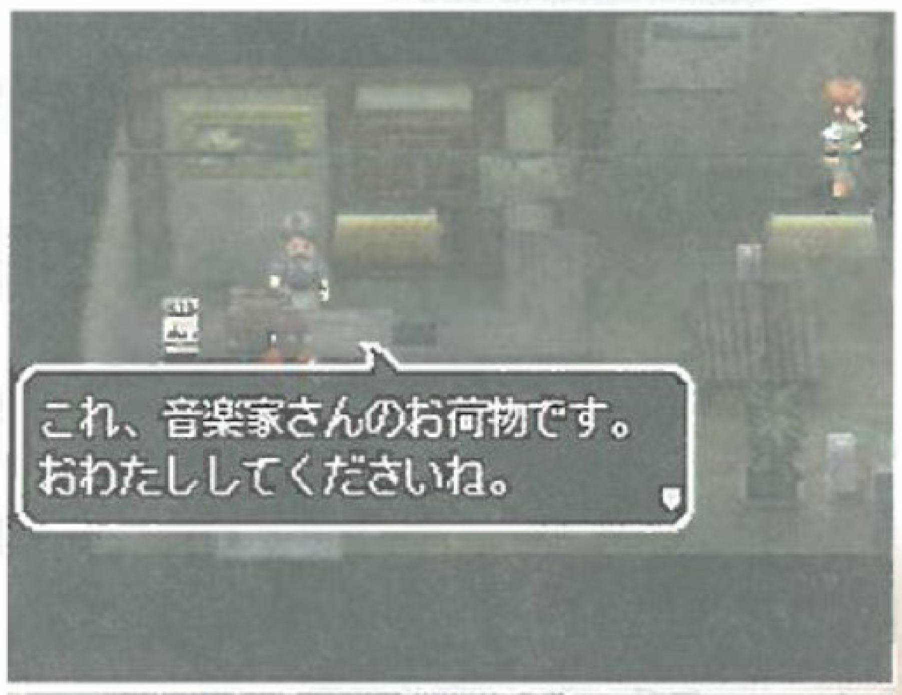
全轻视，只顾成为猎人后如何赚取更多金钱。听到他们这些说话，天卡龙非常愤怒，决意不能让他们通过这次的试验，亚历和路捷亦有同样的想法。

到了决战之时却只有亚历和路捷出手，但这四名试验者亦不难应付。很轻易便将他们击倒，第5项工作亦正式完成。

终于余下来的就只剩下越过海洋的任务，依赖人是旅馆主人巴毕司(バーバス)，一名客人拿错了一个装有怪物蛋的皮箱。而那名客人完全没有察觉到便去得里斯达摩洛(フォレスタモール)了，所以希望能尽快将行李送回给他。

往大海的另一方

接受了这个任务之时，公会的职员向亚历和路捷说出，一旦越过海洋之后便不知何时才会回到这里，要他们再考虑清楚。而亚历和路捷早已想着要到海洋以外的世界，这次机会当然不会放过。二人之后向职员查问完成工作后到那里报告结果，职员告知世界各地的公会也有联系，所以到任何一间公会报告亦可。因不知将会遇到什么事情，临行前将完成的工作清算换取金钱来购买道具较有利。



来到旅馆，从旅馆主人口中得知那名客人是一个旅行音乐家，更将他的样子形容给亚历等人，客人往北面大陆地的科里斯达摩洛前去，到于实际是到那一个地方就不清楚了。拿取皮箱后亚历查问处理那只怪物蛋的方法，旅馆主人告知科里期达摩洛里有一个叫尼罗(リノ)的海港城市，将怪物蛋送到当地的“怪物协会(モンスター协会)”便可。

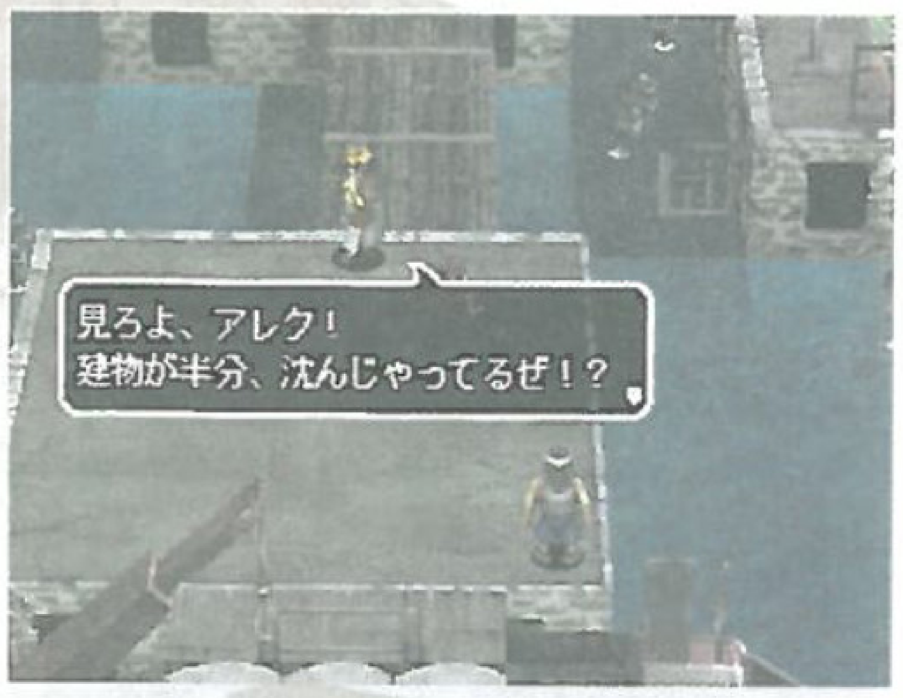
怪物蛋

整理好一切装备后来到依定奥港，一名水手告知船长去了市内还未回来，所以不能开船，估计船长是去了市内的酒吧，他拜托亚历等人带船长回来，到时便可立即开船。回到城中的酒吧，一名女子正在台上演唱，台下的观众看得非常投入。唱歌的女子名叫仙迪(シャンテ)她也是这间酒吧的主人。当演唱完毕，一名男子邀请她到其他城市中表演，但被仙迪拒绝了。在酒吧内找到船长后，跟随其后返回港口位置。一切准备就绪便可起航出发。

经过一小段海上旅程来到科里斯达摩洛的尼罗港。船长告知尼罗原本是一个港口，受“大灾害”的影响城市沉了一半在水中，现在所站着的位置，以前是建筑物的天台。路捷听了这番话后却觉得很新奇有趣，差点忘记了来这里的目的。二人立即进入市内调查，在酒吧中打听到音乐家住在这里的旅馆中。在旅馆的二楼尽头房间里果然找到那个音乐家。

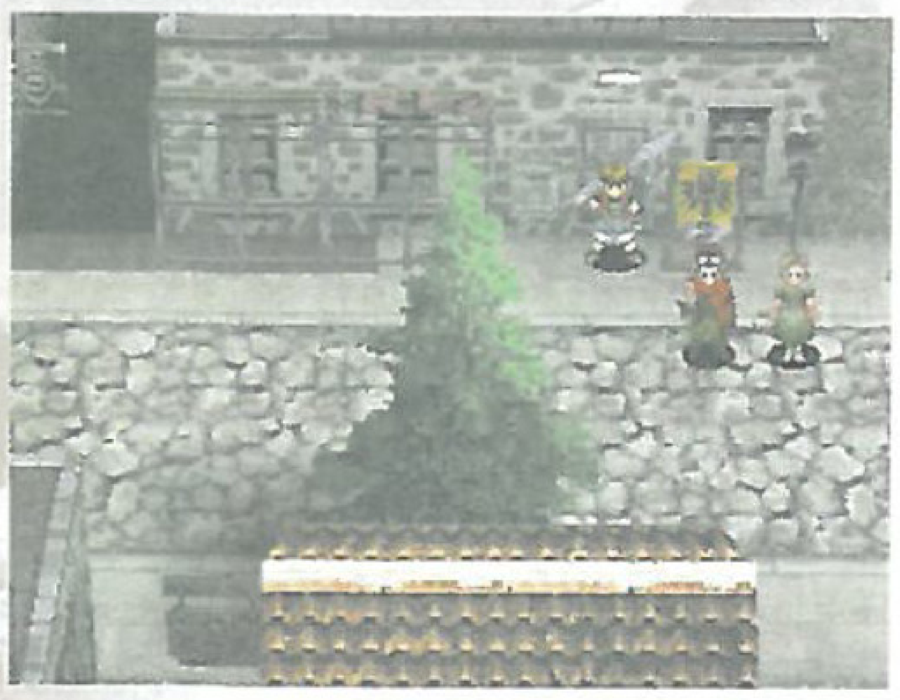
怪物卡术师

音乐家见到亚历等人突然走进来非常惊慌，看到音乐家的身旁果然有一个相同的皮箱，这时皮箱突然打开了，内里的怪物蛋开始裂开，最后走出一只小怪物来。这只小怪物似乎颇友善，他跳到亚历的身上，好像把他当作母亲一样。向音乐家讲明一切之后将行李交还给他，之后音乐家还吹起喇叭来鼓励亚历和路捷。



带着小怪物准备前往怪物协会去，在步出旅馆时遇到一名对怪物很有兴趣的少年，从少年说话中得知一种拥有特殊能力被称为“卡术师(カーティスト)”的人，他们可以将怪物封印在卡片中变成怪物卡。那少年的名字叫“迪奥(テオ)”，他的母亲就是一名卡术师，而他也向着成为卡术师这个目标努力中。

由迪奥带领来到怪物协会，协会的局长本来已安排了一切接收怪物蛋，但没想到面前出现一只活生生的小怪物，而怪物协会是一个研究怪物卡和将持有的怪物卡作交换的地方。而这个地方只有迪奥的母亲是卡术师，但现在她已失踪了。这时迪奥开始和局长争执起来，他要代替母亲成为一个卡术师，但局长却觉得这是没可能的事。这时迪奥希望局长让他前去“大地之伤迹”，局长却怕他即使成为卡术师也会和母亲一样遇到不幸的事。



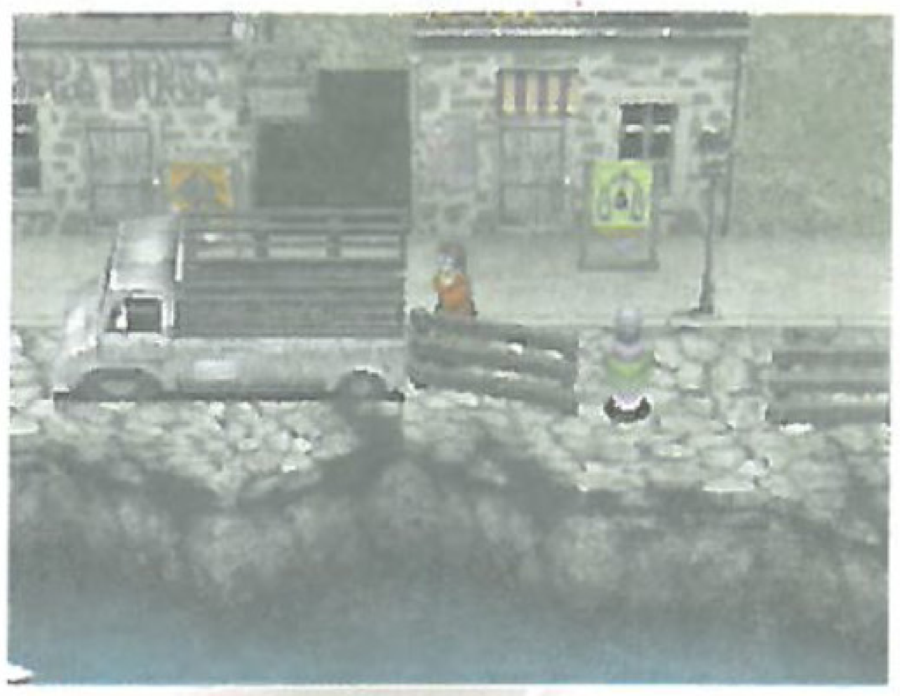
大地中的神殿

迪奥似乎已立下了很大的决心，他不理会局长的阻止冲出协会之外，亚历正想追出去将他带回来，但局长则认为这种事已不是第一次发生，所以无须过于紧张。至于那只小怪物协会暂时将它收留，这样第6份工作亦都完成。在离开协会之前，向局长查问刚才提及过的“大地之伤迹”局长告知意思是指“大灾害”后出现的地面巨大

裂痕，在那里发现了一个神殿，负责调查的迪奥母亲，回来之时身上得到卡术师的力量。

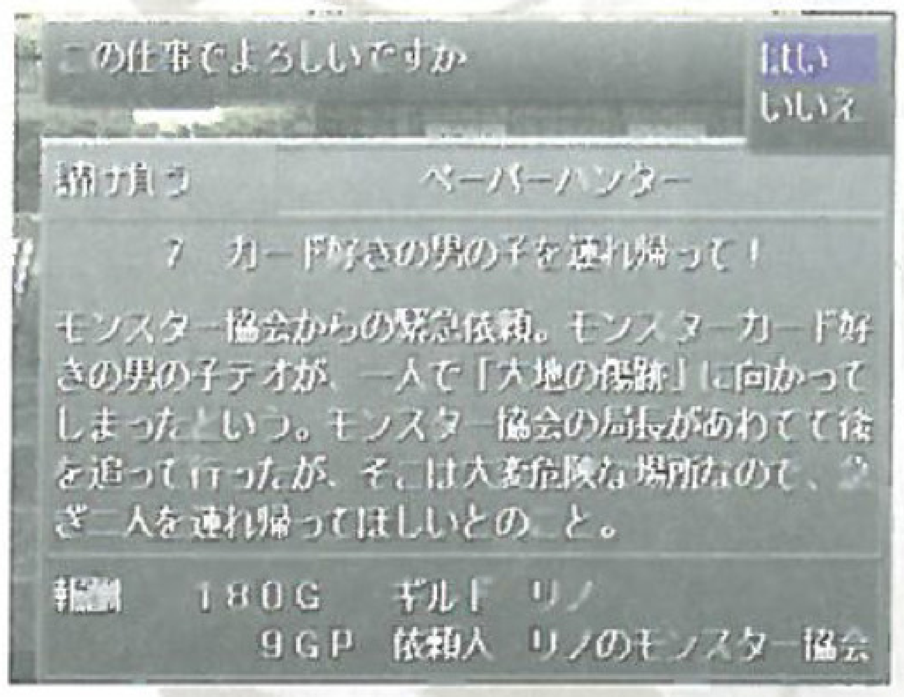
迪奥的母亲在“大灾害”之前已开始研究怪物，成为卡术师之后对研究更加投入，将科里斯达摩洛内的怪物全部卡片化。在刚刚不久前突然行踪不明，已委托公会的人帮手调查，但至今仍然没有发现，得出了的结论是进行卡片化之时反被怪物袭击。但奇怪的是在她失踪的前数天，经常有一些穿着白色的服装的人走来查问有关迪奥母子的事。也有可能是卷入了某些事件当中也说不定。

在亚历和路捷预备离去之时，局长希望他们不要再与迪奥有任何接触，因不想迪奥看见他们这种年青的猎人，便会想着自己也能成为一个卡术师。虽然是有点过份了，不过他还是希望亚历等人答应。从协会内的职员得知迪奥的父亲在大灾害中死了，局长把孤独的迪奥当成自己的孙儿看待。明白了一切之后，亚历将小怪物交给职员后便和路捷离开协会。



拯救行动

随即前去尼罗城的猎人公会，当正要走近柜台报告的时候，一名女子从屋外冲进来，更抢先走到柜台之前。那女子向职员说迪奥独自去了大地之伤迹，协会局长亦跟随其后追上去。这次特意到来希望得到猎人帮助将二人带回。事态紧急，职员马上通知所有猎人到来。得知这件事情，亚历走近那个身边查问到底是怎么一回事，那个协会的女职员便将所有全数讲给他们知道。



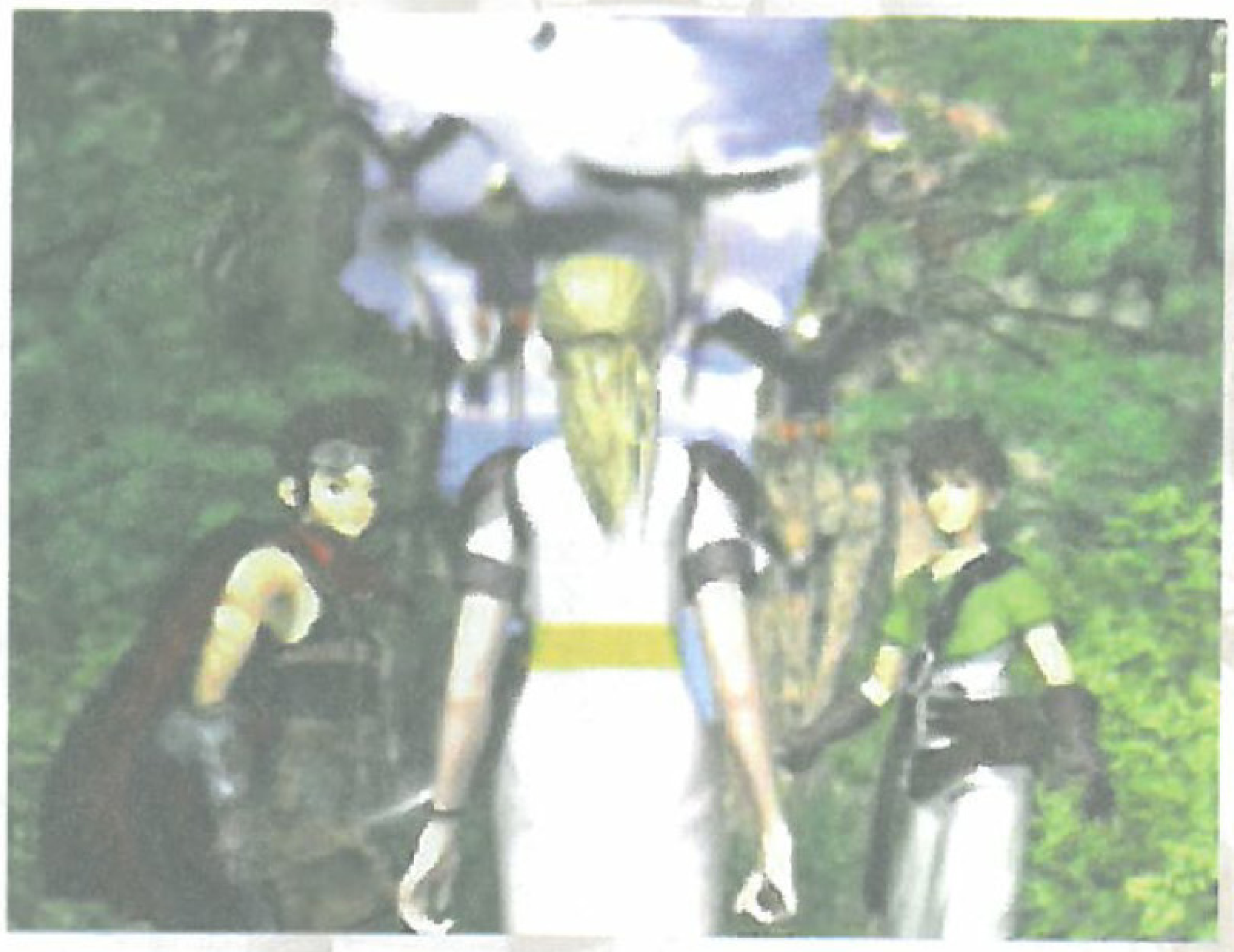
知到了一切之后，亚历当然接受这任务工作。这亦是他们成为猎人后的第7项任务，依赖人是尼罗港的怪物协会，内容当然是去将迪奥和局长带回来。之后向那个女职员查询前去大地之伤迹的方法，位于这里北面有一条“戈利理亚(コレリア)街道”，越过那条街道后，经过“比鲁里嘉(ベルニカ)村”再前行，这样便会看见巨大的地面裂痕，第一个目的地都已决定了，就是“戈利理亚街道”。

科学力量

离开尼罗港后一直向北面进发，不一会便到达“戈利理亚街道”。突然有四只怪鸟出现在他们面前，好不容易才能把它们击倒。却想不到新的一群怪鸟已向他们飞来，二人心想这场已是避无可避的战斗，正打算开始攻击时，身后传来一把声音喝令他们停止攻击。回头一看，一

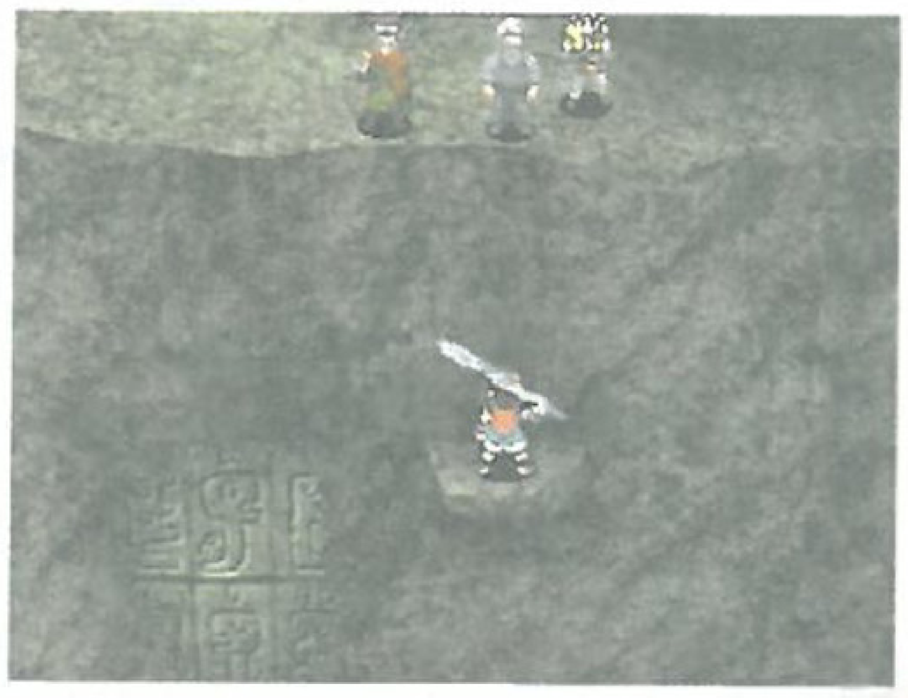
个金发少女正向他们行近，她举起手上拿着的奇怪道具，那件道具发出强烈光线，不需一会便将怪鸟们全数赶走。

那个金发少女向亚历二人解释。她手上拿着的是一个怪物行动的制御机械，可以将怪物集合和驱散，至于她本人名叫“莎朗(シャロン)”，是“亚加狄美(アカデミー)”的科学者。亚加狄美是一个研究以科学之力复兴这个世界的组织。只要她们的计划进行顺利，很快便可回复往昔甚至以上更丰盛的生活，说罢便继续在这附近进行调查。而他们亦起程向“大地之伤迹”进发。



和平村庄

穿越“戈利理亚街道”后一直沿山路而上，不久途中便会经过一条“比鲁里嘉(ベルニカ)村”。二人进入村内休息，比鲁里嘉村是一条很幽静的小村庄，在村里的货仓内可找到一些道具。另外 在村长的家中会有一个记录地方。离开比鲁里嘉村不远处，果然看到地面有一条之巨大的裂痕，而裂痕所遍及的范围相当之广。就在这时，突然听到一些对话声 ，向着声音的方向调查，发现局长在裂痕的崖边。往下一看，原来迪奥站在崖下凸出的石块上，情况非常之危险。各人设法将他救出。

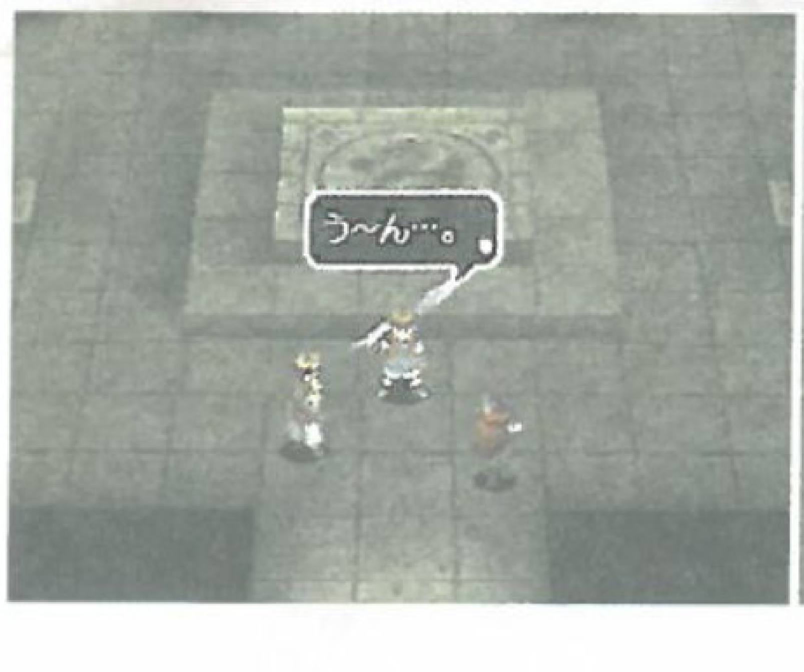


路捷找来一些树藤代替绳索，利用这条绳索三人来到崖下一处比较宽阔的地方。路捷发现这里的墙上有些奇怪的图像，而再前行不远处有一个人口。迪奥估计这里就是他母亲所讲过的神殿位置，来到神殿之内，除了地上有一些怪物的图形之外，似乎没有任何特别之处。迪奥尝试大声叫嚷着，但竟然有一把声音回应他，迪奥随即说出自己的来意，那声音告知若想得到卡术师的力量便要通过一个试验。

新卡术师的诞生

试验的方法就是要迪奥将地上的怪物是还原，图像由16块石板所组成，转动石板的方法分别是“○键右转、□键左转、R1键数字表示、L1键数字消失、×键从新开始”。利用边缘只转动两块石板的方法很轻易便将图像还原。

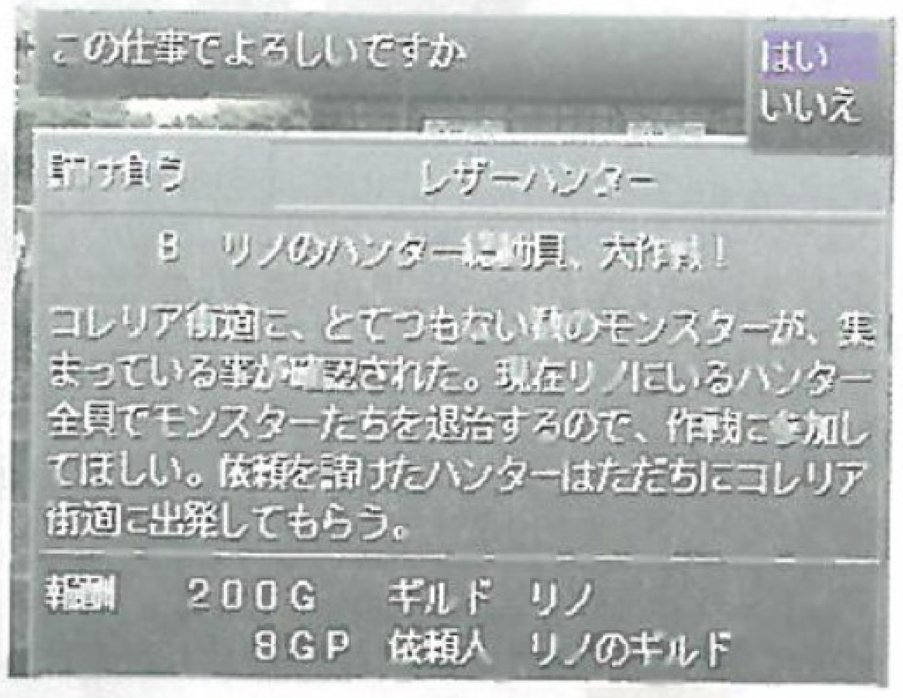
完成后一个少女的影像出现在各人的眼前，她的名字叫娜露(ナル)，她向迪奥问及一些怪物卡的事情后便将卡术师的力量传援给他。迪奥终于也能达成了心愿，之后众人离开神殿预备利用绳索回崖上。



激战之前

这时却听到崖上局长的呼叫声，立即加快速度爬回崖上，原来局长正受到四只怪物袭击，三人随即与怪物战斗起来，而迪奥亦有机会尝试新得来的卡术师力量。战斗过后，众人便返回怪物协会去。各职员见到局长与迪奥安全归来非常之高兴，在亚历和路捷正准备离开之时，迪奥却提出与他们一起展开旅程，亚历亦都答应了，就这样，猎人的冒险旅程便加添了一名新成员。临离开时局长对迪奥说出以前曾听他母亲提及的一件事，在公会里指定处理的怪物是不能卡片化，必定要将它们击倒。这时第7项工作也都完满地结束了。

回到公会后查看接下来的工作，第8项工作的依赖人是尼罗港的公会，内容是由于戈利理街道出现很多怪物，所以准备集合尼罗港内的猎人将怪物消灭，任务就是参加这次作战。因为战斗立即便要开始，所以接受这份任务之后便马上跟随公会内的两名猎人出发前去戈利理亚街道集合。

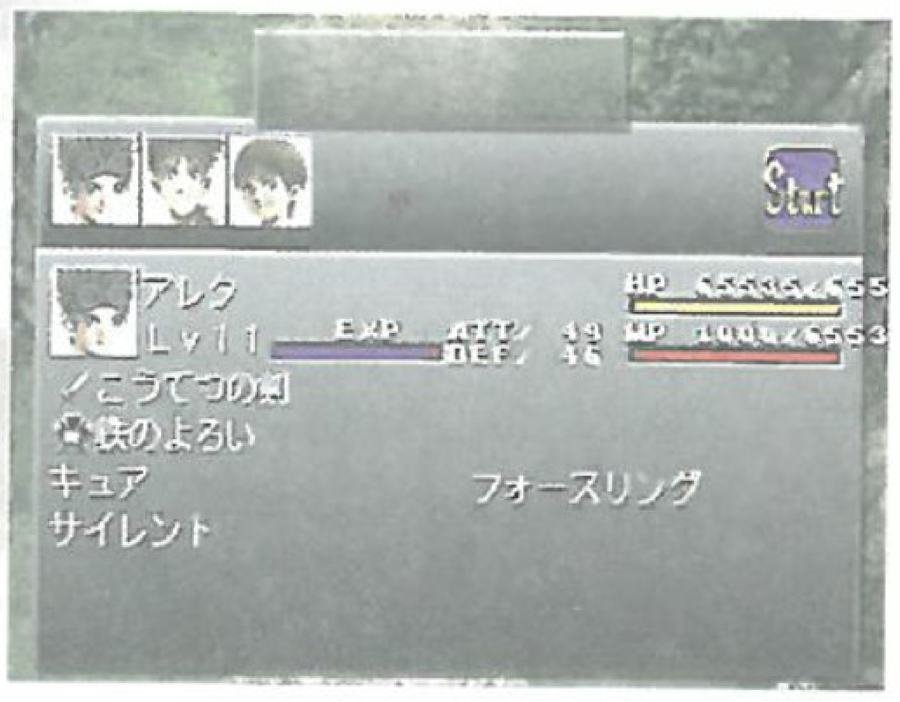


在戈利理亚街道中已集合了十数名猎人，而对手方面的怪物却有超过50只，至于是什么原因使得所有怪物聚集于此，则完全不明。亦为了清楚这原因所以把调查的责任交由经验较好的猎人处理，作为新人的亚历、路捷、迪奥，负责留在街道的人口，将逃走出来的怪物一一消灭。

分配好工作范围之后，众猎人便走上前线杀敌，留下来的就只有亚历三人。过了一段时间还未有任何敌人出现，这时真的有一只怪物走了出来，三人马上进入作战状态，很轻易便能将怪物消灭。之后有两名猎人回来报告现时的战况，也都赞赏亚历等人将最后防线看守很好，使他们可以安心在前方将怪物消灭。

留守最后防线

亚历等人留守在最后防线，虽然只消灭了一只怪物，但亦得到这次行动的领导者猎人欧娜(アウラ)对他们加以赞赏，之后欧娜与另一名猎人再次往前线作战。三人继续在后防等待逃走出来的怪物，过了好一段时间仍然没有怪物出现，路捷已等得有点不耐烦，



于是提议到前线协助欧娜杀敌。三人因此而争吵走来，最后路捷单独一人走上前线。

亚历和迪奥正打算追回路捷时，突然听到前方的路捷传来叫喊声，原来他在途中遇到四只怪物，众人立即进人作战状态。将怪物们击倒后欧娜和另一猎人刚好回来，把刚才的战斗讲给欧娜知道，但她觉得有点奇怪，应该不会有这么多怪物逃走，后来路捷说出是自己在前线将怪物引了出来，听后欧娜非常愤怒，更教训了路捷一顿。经在场的另一名猎人统计，已将全数50只怪物消灭掉。说罢那名猎人便先得返回公会，欧娜则继续调查这么多怪物突然出现的原因。

年青画家的梦想

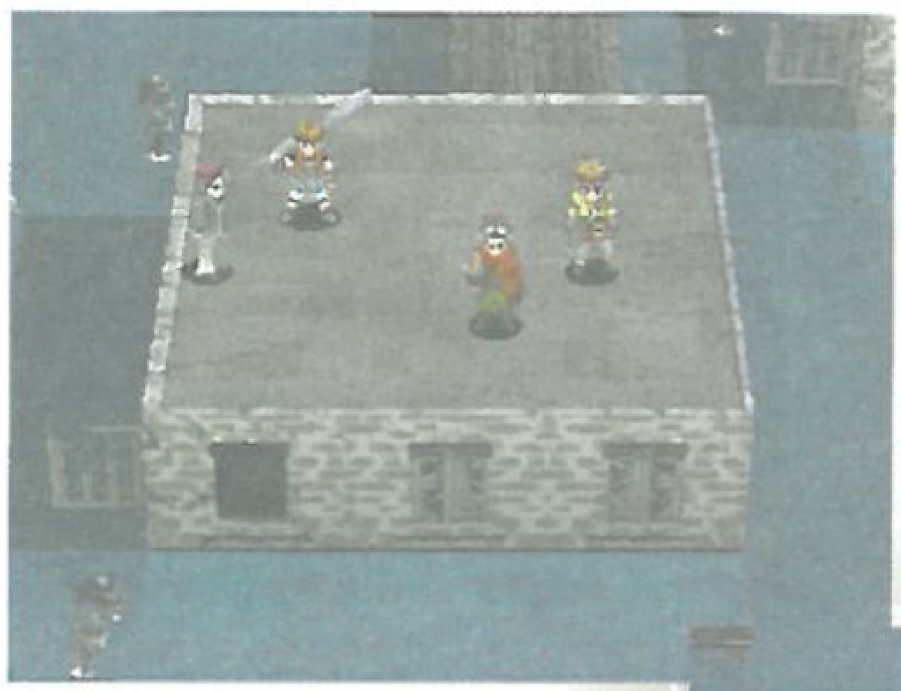
这时路捷好像想起什么似的，并问亚历想不想玩“玩者可选择回答：没有什么(いや，べつに)／那样说的话(そういえば)”，亚历想了一想便回答，那样说的话……莎朗小姐？路捷正是想起莎朗小姐手上的机械。欧娜完全不明他们所讲的是什么一回事。亚历便把遇到莎朗的事讲给欧娜，但路捷却不相信莎朗是个坏人。随后欧娜继续进行调查。而猎人的第8项工作亦都顺利完成。

回到尼罗市的猎人公会中，接获第9项任务。依赖人是旅馆主人丹(ダン)，有一个住旅馆中名叫卡斯(ガース)的年青画家，因一时经济不好而非常烦恼，希望找到一个模特儿，给予他新的绘画灵感，详细资料要到旅馆查询。亚历等人来到旅馆之内，向旅馆主人表明来意，他随即为各人讲解情况。

住在旅馆二楼的年青画家，因一直未能受到赏识，所以最近情绪很低落。相信只要找到新的模特儿便可给予他新的创作灵感。至于为何旅馆主人会对那名画家如此关心，是由于他和旅馆主人年青时很相似，同样希望成为出色画家的梦想。明白了一切之后，亚历等人打算住二楼找卡斯，但旅馆主人告知，他现在向港口处去了。

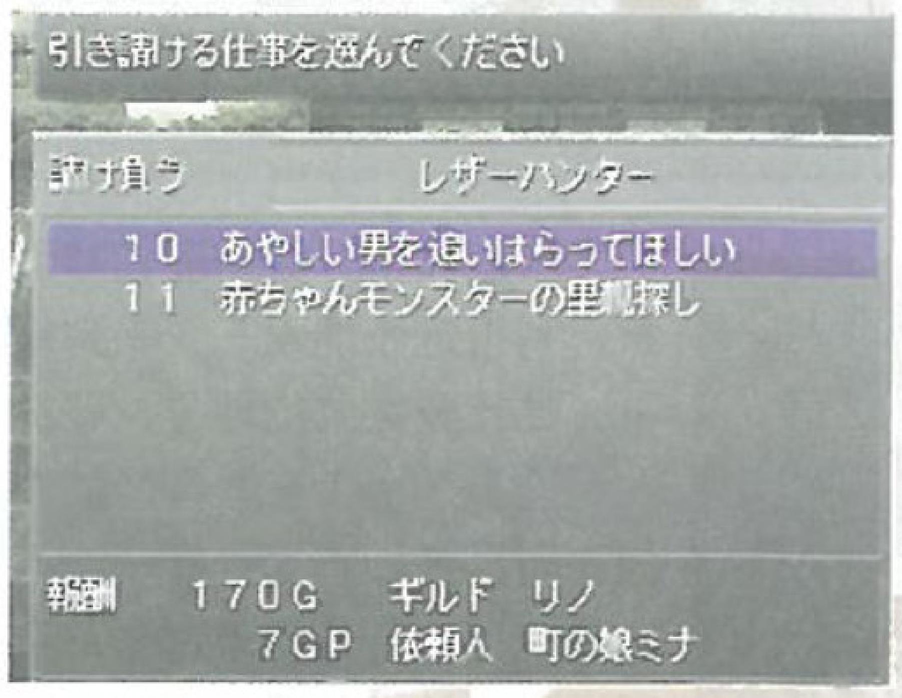
猎人是出色模特儿？

来到港口位置，看见一名意志消沉的青年，对他讲出来意之后，他希望各人依他的指示摆出不同的姿势。进行方法是当他叫出其中一个人的名字时，那人便要改变站立的位置(玩者只需依照名字旁边的按钮指示按下去便可，亚历是□键、路捷是键○、迪奥是×键，连续三次失败后任务便不能成功，而完成任务亦需要连续三次完整地做出指定动作)。

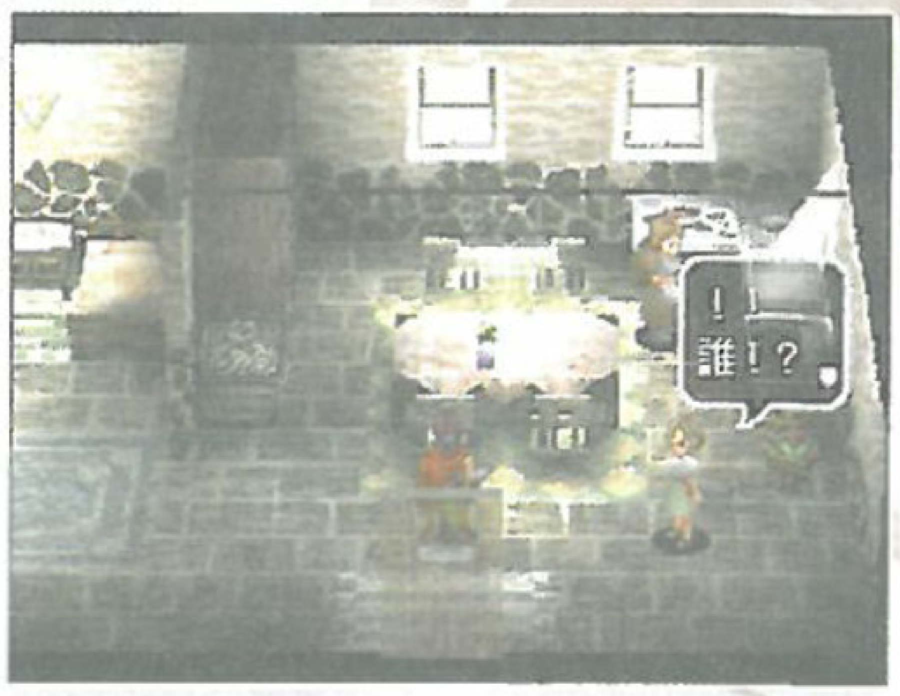


通过三次转换位置后，各人亦有了一定的站立处，最后卡斯命各人摆出一个有型的姿势，看着亚历等人的动作，卡斯面上展露出惊慌的表情。各人也以为卡斯不满他们的表现，原来卡斯刚才的表情是由于脑海中的创作灵感不断涌现。他向亚历等人道谢过后便马上返回旅馆开始他的绘画创作。到了这时，亚历等人的第9项猎人工作亦完成了。

神秘访客



众人返回公会之内接受新的任务，第10项任务的依赖人是尼罗市的居民美娜(ミナ)，最近她的家附近经常出现一个奇怪的男子，令她非常之不安。所以希望猎人能帮她调查清楚，将那个奇怪的男子捉拿，详情可到位于公会左邻的美娜家中查询。接获这项任务之后，亚历等人便离开公会进人左边的美娜家。



当众人走进美娜家的时候，屋内的一名女子惊慌地大声问道他们是谁，亚历向她说出来意之后那名女子较为安心。那女子便是这项任务的委托人美娜，她随即将整件事情向亚历等人说出。虽然暂时家中并没有什么损失，但她非常之害怕，比起她自己，她的母亲更为担心。所以希望众人在家的周围调查，将那男子的身份查明，并且希望不要再出现。

明白了一切之后，亚历等人便步出屋外查看，被他们碰到一个奇怪的男子在屋外。上前向他查问之际，那个男子不断逃跑，最后追至一条小巷之中。那男子解释并不是想加害美娜小姐，而是想守护她。因为在马古斯(マークス)不在家的时候，经常有一些奇怪的人在美娜家周围出现。这个男子的名字叫达鲁戈(ダルゴ)，和美娜自小一起成长。所以达鲁戈表明那个奇怪的男子并不是他，而现在离开了美娜的身

边，恐怕她会受到伤害，于是众人马上返回美娜家中查看。

误中奸计

回到美娜的家中，在屋内果然不见美娜的踪影。她的母校告知美娜刚才出去了，好像是听说马古斯已回来了，而带来这消息的人就是屋中的那个小孩。再向那名小孩查询，告知是一个叔叔给他零用钱要他到这里传话的，听到小孩这样说，各人大为震惊。再向小孩查问美娜的去向，他告知美娜曾提及洛亚利诗(ノアリス)森林，亚历等人立即向那里进发。

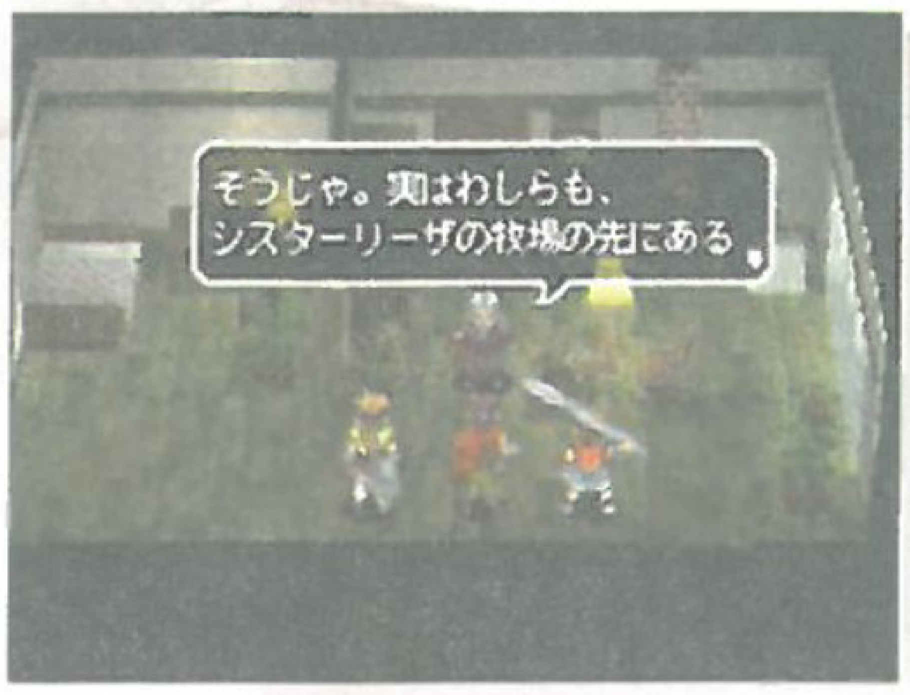
画面一转来到尼罗市东面的洛亚利诗森林，美娜正独自站在森林之内，她不断叫唤马古斯这名字，后来一个身穿黑色斗篷的神秘男子向她走近。那人并不是马古斯，他正想进一步行动时，身后却突然走出数只怪物。那神秘人物惊慌得马上跑掉，亚历等人便开始与怪物们展开生死战。

击倒所有怪物之后，命神秘人除下身上的斗篷。那人后来告知有一次在演奏会中见过美娜，看见美娜悲伤的神情，很希望能令她得到快乐。美娜向那人说出自己正等待一个人回来，听到这说话，那人也变得非常痛心，跟着那人便离开了。到了这时，亚历等人的工作也已完成。

怪物牧场

来到公会接获第11项任务，这项工作的依赖人是尼罗市的怪物协会。近来在怪物协会内照顾的其中有一只小怪物身体好像不适，再这样下去会很可怜。希望猎人能替它们找到一个擅长饲养怪物的人，详情要到怪物协会才知到。众人来到怪物协会后，各职员早已在等待他们的来临。后来发现

那只身体不适的小怪物，就是他们留一协会那只好像鸟一般的怪物。经过局长的提示，可将小怪物带到去比鲁里嘉村查看，那里的村长会有很好的意见提供。



到达比鲁里嘉村，从村长说话中得知一位名叫莉莎(リーザ)的女子，她是一个饲养怪物地专家。而她居住的地方位于阿士多里(アストーニ)桥的另一方，她与很多怪物生活在一个牧场之中。得到这些资料，各人便出发前去找这个与怪物一起生活的少女。但众人来到阿士多里桥的时候，桥上出现了一只凶猛的怪物，正想击倒它之时，怪物已行向他们展开攻击，不一会便将亚历等人击败。

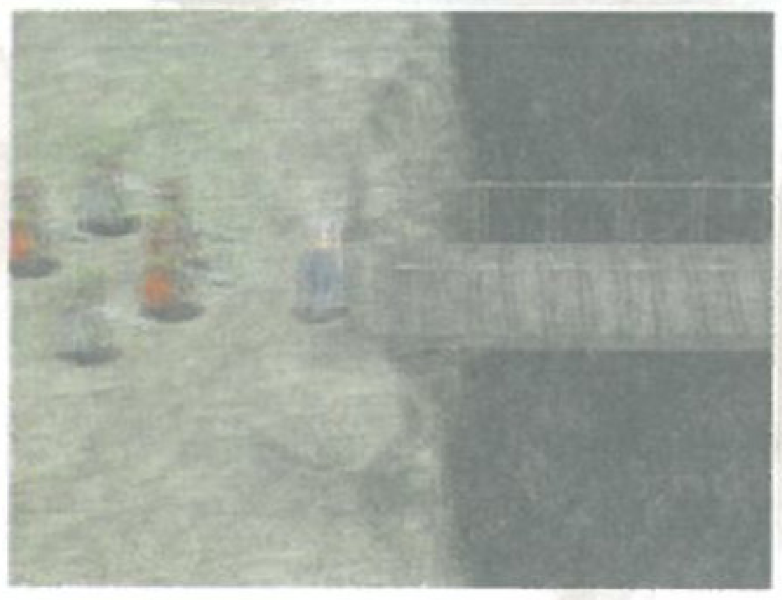
寻找道具

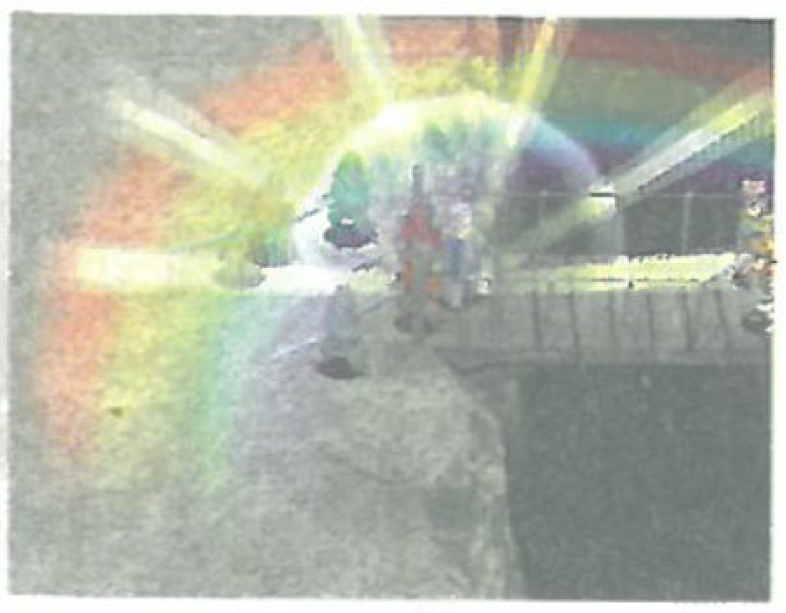
随后从村长得知那只怪物史叫班狄杜(バンディット)，之后返回村长家商量应付办法。从村长与村民的对话中得知有一种道具可以对付那只怪物，但现时他们手上没有那种道具。到村中的亨娜家查问有关那种道具的消息，对付那怪物的道具名叫“しずめる木の宝”，需要到洛亚利诗森林才可找到，众人便出发往那里去。

在洛亚利诗森林遇到一大群飞鸟怪的，将它们击倒后在地上找到所需的那种道具。马上再次返回阿士多里桥，把“しずめる木の宝”用在那只怪物的身上，果然产生了作用，怪物变得冷静下来。跟随怪物之后越过阿士多里桥来到莉莎的牧场，刚才桥上那只怪物班狄杜也在这里，向四周一看，到处也有不同的怪物。进入莉莎的家中，她替小怪物检查过后，她也乐意照顾它。第11项任务终于完成了。众人也准备返回尼罗市的公会去。

虹之盗贼兵团

回到尼罗市的公会内，迪奥向亚历提出希望能尽快接获一些离开“科里斯达摩洛”的任务，因他想看到一些更新种类的怪物。但路捷则不同意他的说话，因路捷认为在这个“科里斯达摩洛”地方内还有很多未发现的宝物。之后向职员查询另一份工作，第12项任务的内容是，在最近



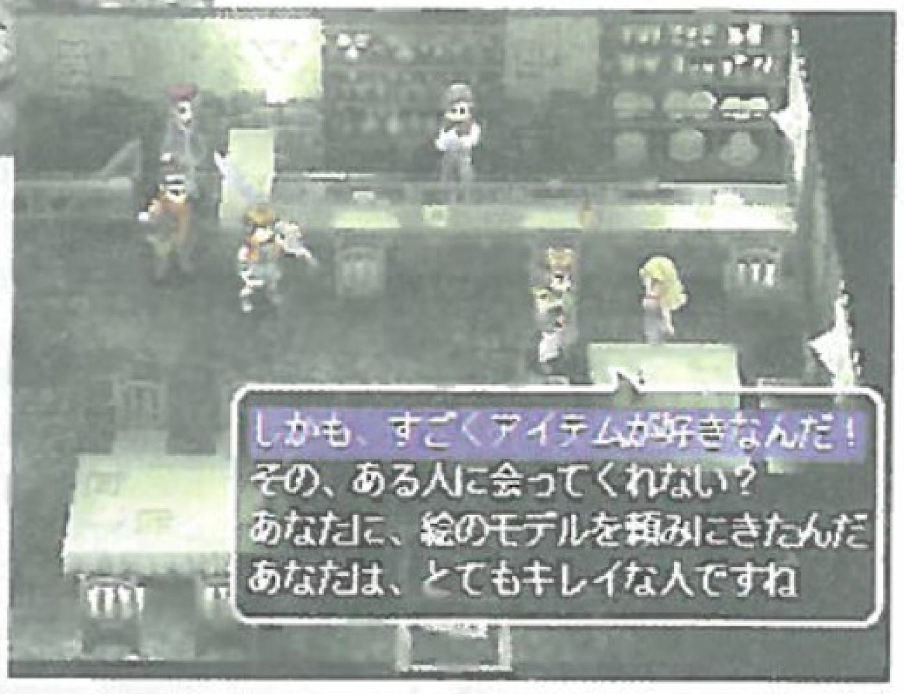


阿士多里桥上突然来了一班凶恶的盗贼团，如果继续让他们胡作非为，恐怕受害人数会不断增加。所以请求猎人们出手相。依赖人是尼罗市的公会。接获这份工作之后，亚历等人便出发前往阿士多里桥。

来到格上没有遇见任何盗贼的影踪，路捷还提意就此返回公会报告。在他们谈话之时突然在桥的另一边出了一群贼匪，他们自称为盗匪，虹之桥团。战斗立即开始，盗贼们手中的枪械攻击力并不简单，一枪能够同时攻击数人。经过艰辛的战斗，终于将盗贼们击败，他们亦马上逃走掉。就这样，第12项任务亦已完成。

画家的对象

回到尼罗市的街道上，不断听到市民在谈论天空中出现怪光线的事件。在猎人公会中接受第13项任务，这次的依赖人是年青画家卡斯，近来他的脑海中出现了很多新的绘画构思，可惜未能将他们完整地处理，所以希望猎人们能帮助他完成伟大的创作。详情可到市内酒吧找他本人查询。



来到酒吧中，再一次协助那名年青画家卡斯，在等待他说出详细内容时，突然他叫各人隐藏起来，之后一名漂亮的女子走进来，而他好象不只是为了绘画而烦恼，之后他向各人说出，这次的任务是与刚才进来的那个女子有关，但他却强调只是为了他的创作而已。他很想那个女子能够成为他的模特儿，所以希望亚历的人代他向那个女子提出。路捷这时充满自信地走到那个女子的面前，开始邀请她作为模特儿。而正确的问答方法如下:

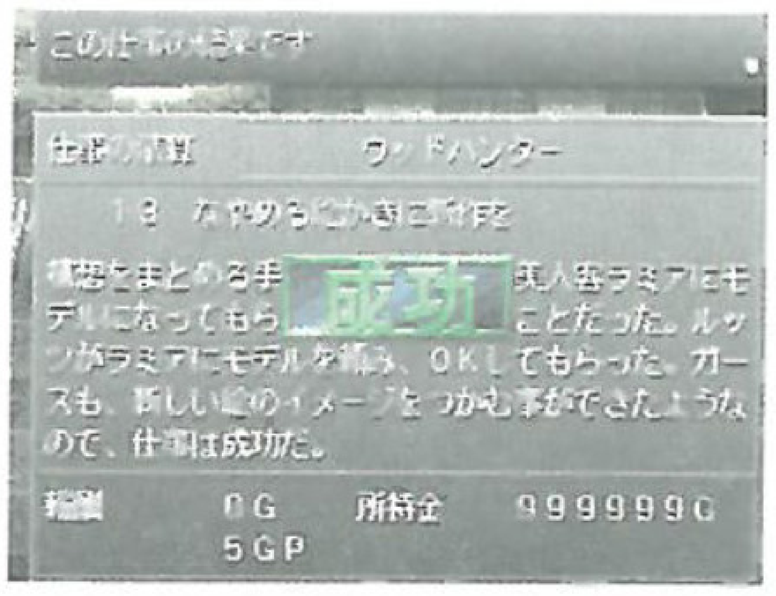
1.わつ

2.あなたは，とてもキレイな人ですね

3.あなたは，绘のモデルにぴったりなんだ

4.よくわかんないけど，オレはそう思う……

5.绘のモデルになってください!



照以上的方法与那个女子交谈过后，她便会答应成为模特儿。之后马上介绍卡斯给那女孩子认识。倾谈后女子便和卡斯离开，这样简单的任务亦已成。众人离开酒吧返回公会去。

战火再次燃烧

在公会内接获第14项任务，依赖人亦都是尼罗市的公会，事件的内容是连接尼罗市和比鲁里嘉村的戈利理亚街道上，再一次出现为数不少的怪物。不论多少次将它们 消灭，很快便会再一次出现危害路过者的安全。绝对不能就此作罢，这次一定要将怪物们彻底歼灭。

当亚历等人来到戈利理亚街道时，面前已出现数只怪物，战事马上便要开始。将怪物一一消灭后，各人正打算返回公会报告。在这时，一只怪物不知从哪里走出来，各人正准备再次作战次时，突然一名男子出现将那怪物杀掉。原来他也是一个猎人，名字是亚路巴(アルバ)，随后向各人介绍他的同伴。

不明飞行物体

随着亚路巴的呼唤，树林中走出两个人来。各人开始自我介绍，亚路巴的同伴分别有艾莉亚(エネア)和比鲁加(ベルガ)。后来亚路巴问及亚历的猎人称号到达那一个程度，亚历告诉他们后反而被他们取笑，但从艾莉亚的说话中的知亚路巴与亚历是同一等级的。谈话过后，亚路巴便带令自己的同伴离开。第14项任务亦告完成。

返回尼罗市之中，居民继续谈论有关飞行物体的事情。在公会内接受第15项任务，这次工作的依赖人是道具店的巴古特(バグダ)大叔，工作内容是将高速飞过的谜之飞行物体调查和回收，详情要到道具店中查询。这次事件可能关乎珍贵的道具，而道具店的位置位于公会的右方。

山中调查

进入疲乏具店中向那个古怪的巴古特大叔表明来意，随后他告知各人，当日他在港口看见天上有一黑色的球形物体飞过，他估计那东西是超古代文明的遗产。听了这番说话，路捷非常高兴，因有机会看到珍贵的道具。从巴古特大叔的说话中得知，那黑色的物体一直以高速往北面飞去。应该坠落在卡鲁卡多(カルカド)山脉中。

卡鲁卡多山位于北面最远的地方，经过莉莎的牧场再一直往北面前去。到达山上各人开始找寻那黑色的飞行物体，这时迪奥发现有其他人已比他们早一步来到这个地方。那班人似乎已有所发现，走近那班人一看，其中一人就是亚历等人曾经见过的莎朗。亚历向她

讲出这次到来的目的，莎朗竟然很乐意将那物体交给他们带走。她已预备离开这里，亦叫亚历等人快点回去，因她在这里也使用了之前在戈利理亚街道中的那种机械。虽然现在没有怪物出现，但她们郭开之后，怪物很快便会再次回来。

道具协会

在莎朗等人离去后，路捷将那黑色物体收起。但这时已经太迟了，在他们的身后出现了数只凶猛的怪物，路捷马上将那神秘物体收起，战斗随之而来。对手并不是十分之强劲，很快便将怪物们消灭。将那道具带回道具屋中，大叔看见后非常之开心，之后说要将这物件交到“道具协会”去，大叔告知道具协会是一间专门研究道具的团体。

将两种不同的道具合成后便会产生出一种新道具，那协会的人将那些道具作一记录而制成一本图鉴，工作性质有点类似怪物协会那样。以大叔所知北面的史拉杜(スラート)地方有一间道具协会。路捷听后非常之兴奋，更不断说要去北面的史拉杜。这时亚历等人的第15项工作亦已结束。

醉酒汉

直接去到隔邻的公会，查探下一个任务的资料。第16项工作的依赖人是酒吧的老板，内容是储存在酒吧地下的酒，最近不知什么原因突然减少得很快，因此前往那里查看，在地下室中看见一个不认识的男人，而那个男人身上有炸弹，行近他的身边恐怕会有危险。所以希望猎人帮忙安全地将那个男人带走，详细情况不到酒吧查询。

进入酒吧后向老板讲出自己的身份，老板告知已曾经和那人倾谈过，但那人完全没有理会他。听了整件事的情况后，亚历等人前往酒吧的地下室去。在酒柜的前方果然有一个男人，路捷大胆地走上前与那人谈话。而那个男人回答一句传说中的疲乏具和什么世纪的探险家洛巴多(ルバート)。说罢随即点起手上的炸药，各人出言制止他似乎已把亚历和路捷也当作是怪兽，但奇怪的是只有迪奥没有被他看成怪物般。

传说中的怪物

利用这个机会，迪奥叫洛巴多先将手中炸药熄灭，众人便开始交谈起来。迪奥向洛巴多查问来到这里的原因，他反而问迪奥为何会来到这个地底深处的迷宫内。他在这里正调查古代的地图，另外在这迷宫之中住了一种传说的怪物，为了要见这种怪物，所以他才会来到这个迷宫之内。路捷看见这情况，认为这个大叔已醉的相当厉害。

但亚历却不是这样想，因真正醉酒时的情况并不是这样的。暂时未想到有什么方法解决这件事，所人众人便先离开这地下室。

返回酒吧中，亚历等人打算替那个怪人找一个医生，但酒吧老板告知这个市内是没有医生的。唯一办法是前去港口位置找莫里露(モネーロ)，因她对药物非常之有认识。各人便向港口地区进发，很轻易便找到莫里露的店铺。向她说明一切之后，得到她的答允一起返回酒吧之内。

地下室之战

来到酒吧的地下室中，洛巴多的情况依然是没有改变，他竟连莫里露也当成一只新怪物。而莫里露一看便知他是中了怪物的毒，要使用“毒よけの宝”才可令他回复正常。说罢便独自离开了地下室，如果亚历等人身上有那种道具的话，将它交给洛巴多便可解除他身上的毒，没有的话亦可到道具屋中购买。

将“毒よけの宝”给洛巴多服食，立即便产生了作用。回复清醒的他向众人讲出这件事情所有，原来他有一次在调查洛亚利诗森林的时候，被一只怪物袭击受伤。至于他前去森林的目的就是要找传说中的怪物。酒吧老板非常后悔这么迟才找莫里露帮忙，令他酒库中的酒已被洛巴多喝了一大部分。而在二人争执期间，估不到在这个地下室之中，竟然会有怪物出现，亚历等人便开始与怪物们展开战斗。将怪物击倒之后，洛巴多已准备继续他找寻传说中的怪物。第16项任务也都完成。

怪物同迷

回到公会之内，接获了第17项的工作。依赖人是莉莎，她牧场中的怪物班狄杜最近精神很差，希望猎人帮忙带他出外游玩，详细情况要到莉莎牧场查询。在牧场之内看见班狄杜精神相当之差，莉莎解释可能是由于过度疲劳所至。所以希望亚历等人带它到外面游

玩。而目的地是卡鲁卡多山脉。

准备好之后，亚历可带班狄杜离开这里。来到卡鲁卡多山脉，在各人的前出现了数只与班狄杜同一种类的怪物。这时开始要留意他们的叫声和样子，因之亚历等人要在四只相同样貌的怪物当中寻回班狄杜。一开始会比较轻易将它找到，之后会更加困难。随后将它带回牧场去。这样已算完成了第17项工作。

画家的护卫

回到公会之中，职员告知亚历等人已有离开科里斯达摩洛的工作。迪奥非常之开心，马上走到柜台前向职员查询任务的目的地，原来其中一份工作的目的地是北面的史拉杜。路捷和迪奥很想立即接受这份工作，但亚历认为顺次序完成各项任务会较好。所以他继续

接下了第18项任务，这工作的依赖人是画家卡斯，内容是由于卡斯发现自己的画中好像欠缺了什么似的，所以独自走出这城外寻找答案，但外面的世界是如此危险，所以希望得到猎人作为他的护卫。详情可到旅馆中找他本人查询。

来到旅馆，但旅馆主人完全不知卡斯的位置，只听闻他曾说过“桥上能找到艺术”。路捷想起莫非卡斯所指的是阿士多里桥，这样便麻烦了，城外四处也有怪物出现，卡斯一个人前去阿士多里桥，会非常危险的，众人马上出发希望能及早找到他。

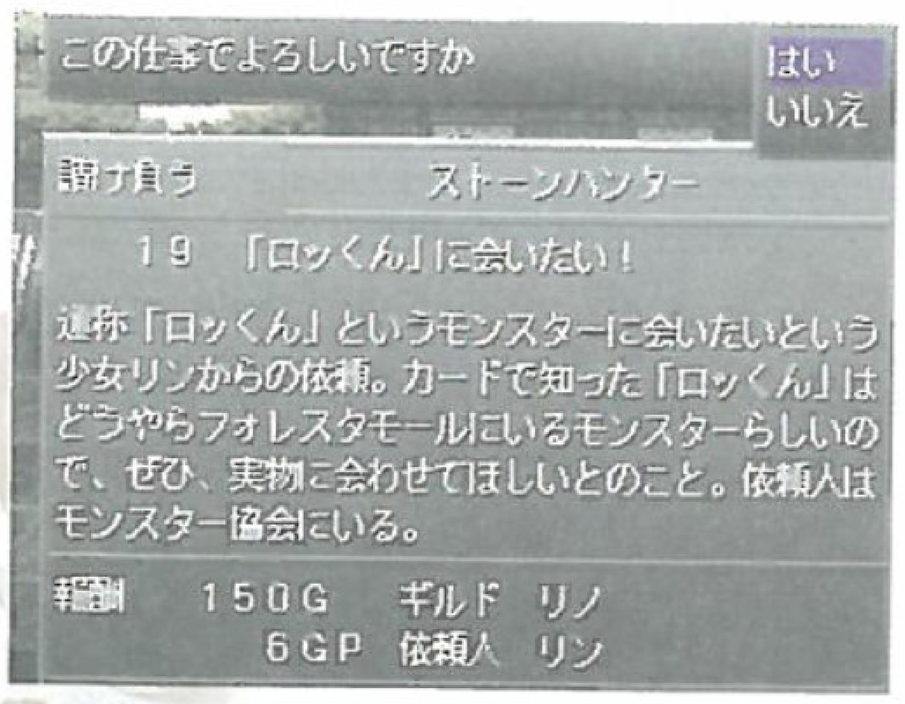
桥上的构思

画面转到阿士多里桥上，卡斯正站在桥上构思他人创作。亚历等人赶到桥的附近，卡斯以为亚历等人接受了他的委托而来，其实各人也是担心他的安全才会来到这里。果然就在这时桥的另一端出现了两只怪物，但卡斯还在欣赏面前的两只怪物，路捷最后使用武力才能将他带走，战斗随即展开。

当各人正预备进入作战状态时，还多了一只飞鸟怪物出现加入敌方阵容。战斗马上开始，不需一会便已将怪物们消灭掉。而卡斯这时才回复清醒过来，他向各人道歉，因刚才沉醉于创作之中，所以对亚历等人态度并不友善。在他们的战斗之后，目睹整个战斗过程后他因而启发了这个新的构思。卡斯立即离开这里返回旅馆去，因这时要开始他的创作，第18项事件亦完成。

少女铃

回到尼罗市的旅馆稍作休息后，再去到公会之内找寻新的一项工作。这次的依赖人是少女铃(リン)，她很希望见到称为“洛君(ロッくん)”的怪物。而她本人会留在怪物协会之中，各人接过这份工作后便前往怪物公会去。协会之内正站着一名少女，她就是那个依赖人“铃”。



她最喜爱的怪物洛君出现，所以无论如何也想在这里可以见到它，所以希望亚历等人将她带到能见到洛君的地方，亚历向铃查问有关她所讲的洛君怪物，怎知原来连洛君这个名字也只是铃变怪物改，真实名称则完全不知。而铃只知道洛君是一只大鸟怪物。众人脑海中只想到有一种称为洛古的怪鸟，它们曾在戈里利亚街道中出现过。铃开始将详情讲给亚历等人，她是从一个很远的地方而来，听闻这个地方有。

可怕的现实

亚历等人带同铃到达戈里利亚街道，刚好有四只怪鸟飞到来。但当铃看见它们之后便肯定地讲出这种不是她所想遇见的洛君怪物。即使眼前的不是要找寻的目标，但战斗已是在所难免的事。不一会便将怪鸟全数消灭。铃告知各人洛君应是一种全身长有红色羽毛的怪物。迪奥听后想起一种叫古廉庄洛古(クリムゾンロック)怪物与铃所讲很相似。

迪奥告知要找到这种怪物，便需要前去罗雅莉思森林，定下目的地之后众人马上出现。来到森林中，很快便遇到5只红色羽毛的怪鸟。铃高兴得立即走上前大叫“洛君”，似乎这次他们真的找对了。铃兴奋地走近怪鸟身边，怪鸟立即向她作出攻击，就在千钧一发之际，亚历将铃推开一旁，攻击便全数打在亚历的身体上。

亚历的伤势并不严重，他联同路捷和迪奥开始向怪鸟们作出反击。迪奥在这场战斗中亦可再次使出怪物卡的力量，很轻易便全数将怪鸟们击败。铃终于明白怪物的可怕之处，亦清楚比起真实的怪物，还是看怪物卡会安全一点，这次总算亦能完成铃的委托，看到真真正正的“洛君”，铃向各人道谢过后便离去，第19项任务完成了。

北方任务

回到尼罗市公会之内、这次工作的依赖人再一次是道具店的老板巴古洛先生，由于想清楚知道在前次任务中回收的那个谜之物体到底是什么东西、所以希望猎人们可将这个物件送到北面的史拉杜地区的道具协会之内、给那处协会的人鉴定。这是一份能够去北史拉杜地区的工作。接过这项任务之后，职员亦告知亚历等人，一旦出发前往那地方后但会不知何时才能归来，所以首先将手上完成了的任务作一个清算。

之后来到公会旁的道具店，巴古特先生告知，由于经过进行多次研究之后仍无法将之前的那个谜之物体的正体查出，所以想将这件物体的研究交给道具协会负责。目的地北面史拉杜地区、位于一个非常远的地方、并不是一个容易去到的地方。路捷相当有信心地应承了巴古特。接过那件谜之物体之后，迪奥向巴拉杜查问弱史拉杜到底是在什么地方。巴古特说出，那里是一个协会的集中城市，道具协会亦在那个城市之内。

途径

众人正打算出发去北史拉杜，但首先需要找到前去的方法，基本上亦是用船前去，所以先到港口查看情况。来到港口位置，向船长查问有关前往其他地方的船只问题，船长告知若要从这里往北史拉杜，乘船是不可能的。虽然北史拉杜和科里斯达摩洛两地是由陆地所连接，不过是无法直接去过。经陆地通过一个接一个的高山似乎也是没道理的。

而乘船也是不可以，因海中有急速强劲的水流，令船只不能前进。除非是飞越那个险峻的山脉，但这方法除了是怪物，否则一定不能成功，听了这番话，迪奥好像想起了什么似的。迪奥随后说出在很久之前，传说中有一种可以飞越那种高山的怪物，虽然好像已经绝种，但在怪物协会中有可能会有那种怪物的秘藏卡片。众人便起程前往怪物协会去。

从协会局长的口中得知协会内是有迪奥所指的那张怪物卡、能够飞越高山的怪物名叫“飞炎”，但需要用其他三张怪物卡来交换才可、分别是“野生ヘモジ。Bダンデライオン。Bスライム”。而即使能够换取那张怪物卡，还需要一名拥有能力的人才可引发出飞炎的力量。虽然是这样说，但首先还是先集齐三种怪物卡再作打算。

收集怪物卡

各人来到港口位置，船长手中正有一张“スライム”怪物卡，协助

他计算货物后便可得到他手中的怪物卡。之后还余下两张怪物卡未拿到手，亚历等人来到比鲁里嘉村，从住在花园旁的亨娜太太口中得知，怪物ダンデライオン通常会在大地之伤迹中出现。得到这个情报，马上便出发前往那里查看。

果然如亨娜太太所讲，亚历等人遇上了怪物ダンデライオン、但战斗亦在这时展开，迪奥利用这个机会将ダンデライオン收在怪物卡之内。接下来只剩余一张野生野生ヘモジ卡未能得到手，而要得到这张怪物卡亦较为困难，因各人亦没有这张卡的线索。

在怪物协会中遇到前次任务的依赖人“铃”，原来她手中正好有一张野生ヘモジ的怪物卡，但她不会随便送给亚历等人，她说要亚历用“洛君”的怪物卡来交换。估不到她经过上次的事后仍然如此喜欢怪物洛君。但这时迪奥手上并没有洛君的怪物卡，只好再一次去到洛亚利诗森林捉拿怪物洛君、亦即是怪物“古廉庄洛古”。

怪物专家

洛亚利诗森林中到处也可找到怪物“古廉庄洛古”，而要战胜它们亦不是一件难事，迪奥在战斗其间很轻易便能将古廉庄洛古吸取成怪物卡。战斗过后便返回尼罗市的怪物协会内，将洛君怪物卡交给铃便可得到“野生ヘモジ”的怪物卡，这样，三种所需要的怪物卡也得到了。将三种卡交到局长手中，飞炎怪物卡也能交换得到。现在只剩下一样工作，就是找一个可引发飞炎力量的人。

亚历心中已有了一个适合的人选，这个便是一直也和怪物生活的牧场主人莉莎。不一会便来到牧场之内，进入莉莎的家中将一切讲给莉莎知道，她亦清楚飞炎曾称为在以往时代的天空中的王者、拥有巨大的身躯、能自由地在天空中飞翔。最后莉莎亦答应了亚历等人的要求，方由于飞炎的身躯庞大，而且是一种炎之怪物，所以众人去到屋外才将它的力量引发出来。

但莉莎反而最担心的是各人到达“北史拉杜”之后用什么方法才可回来这里。路捷提意先整理好一切再作起行，包括道具、记录和吸收一些这个地方独有的怪物成为怪物卡，莉莎先步出屋外等待各人。

天空中的火炎

一切准备就绪后便来到莉莎的面前，她开始念起咒语，飞炎之卡慢慢升到半空之中，强光一闪，一头巨大火炎怪物出现在半空中，怪物随

即冲向亚历等人的位置，它将三人放置在自己的手上，一直穿越天空中的云层。当到达北史拉杜地区附近的上空时，飞炎怪物竟在半空中放手，亚历等人从天空一直往地面跌下去。

差不多在同一个位置的地布有一名少女，她被突如其来从天空中掉下来的物体吓了一跳，不但只这样，她更被跌下来的物体压倒。原来刚才压倒那名少女的物体正是亚历等人，他们看来没有受到什么大的伤害。亚历最先回复清醒，接下来的是迪奥和路捷。而路捷立即检查自己身上带着的那个谜之物体有没有因这次冲击而受到损害，发觉一点损伤也没有，路捷非常高兴。

初次见面

就在这时，那名少女亦清醒过来。她突然在路捷背后开了一枪，更愤怒地痛骂着亚历三人，这时各人才知刚刚是压倒在这个少女的身上。少女忽然跪在地上，面上还出现很痛苦的表情，好像是因刚才的碰撞而令到她的脚受了伤。各人很担心地走到她的身边加以慰问，但少女的怒意似乎一点也没有减少，迪奥问及她的名字时，少女同样以很差的态度来回应他。

这时在亚历等人的附近来了一班陌生人，他们好像在进行一些调查似的。从那班人的说话中得知这地方叫做加理基(ガレキ)瀑布，之后那班人告知亚历等人此处是高登先生的地方。那名少女上前与他们对峙，双方好像早已认识了。亦从谈话中得知这个少女史叫丝莉(シェリル)，双方之后开始争执起来。正当好像快要开战之时，那班人之中走出两个穿着整齐制服的人，他们喝止那班大汉，并且说只想快点得到合成材料而已，不希望在这里再浪费时间。

协会集合地

从现时看起来，穿着制服的这两名男子，好像是这班人的领导得，这两个制服人正准备返回事务所要求战斗部队出动协助。说罢二人便离去了，而其余的男子马上跟随他们之后离去。亚历正想护送丝莉返回她的家去，但立即被丝莉拒绝了，她不会随意相信第一次相识的人。路捷非常不满丝莉的态度，在二人争吵期间不知从那里传来古怪的叫声，亚历认为现在并不是战斗的好时候，还是先找一个地方休息

会较为理想。丝莉提意前去一个地方，而这个地方亦都是亚历等人的目的地“协会集落”，位置在这个瀑布的南面不远处。

进入“协会集落”之内，这里是个协会的聚集地，又似一个工业场所，在正门前的就是道具协会，亚历等人便进入协会之内，路捷看见各种各样的道具非常兴奋，差点记了来这里的目的，亚历将那件谜之道具交给协会内的职员，他们对这件东西也产生浓厚的兴趣。更有一名叫艾鲁兰(エルナン)职员估计这物体是“古代的道具”。而对这物件的研究工作亦交由他负责。由于研究可能需要一段颇长的时间，所以他告知若有新一步的发现便地将报告交到公会之内。但这个“协会集落”是没有猎人公会的，要去到基士林(ギスレム)城才可找到。经过长时间的旅程，第20项任务终于完成。

合成道具

在完成了这项任务之后，路捷立即在协会之内到处查看各种新式道具。职员也告诉亚历这地方的有关资料。原来这地方亦受到大灾害的影响才变成现在这个模样，他们把损毁了的城市废弃物收集起来，成为道具研究的主要资源。世界之中有很多不同的协会，但这里所见的大部分也是各类协会的本部。

这时，路捷似乎有所发现，好像找到他一直想要的东西，路捷拿着一个能够将两种道具合二为一的东西，而且若不明合成的材料和方法，更可先来一次实验模式，或者会产生出一种意想不到的新道具。在道具协会内有一本道具图鉴，只要付出金钱合理 可用来查阅有关道具有资料。

离开道具协会之后，亚历等人没立即离开“协会集落”地区，他们在这地区的四周到处查看，进入道具协会的右边那所战士武器(战う人のウェポン)协会。再一次遇到少女丝莉，她好像刚刚成功制造出一种新枪械武器。职员向各人讲解武器协会的详细情形，这所武器协会可将各人手中的武器和道具合成为一种新的武器或防具。就好像丝莉刚制成了一种新武器那般。

破旧城市

不一会丝莉离开了，似乎她对亚历等人仍然非常不满。从这里的职员说话中得知，基士林城是一个废墟城市，虽然在大灾害之前是一个繁

不一会丝莉离开了，似乎她对亚历等人仍然非常不满。从这里的职员说话中得知，基士林城是一个废墟城市，虽然在大灾害之前是一个繁荣的大都市，现在只余下崩坏了的大厦而已。复兴这地方的意识是刚刚起步，整个城中都是盗贼，基士林城就是一个这样的地方。变成这个情况的原因并不是大灾害将高楼大厦毁坏，而将人们的心也在同一时间毁碎了。

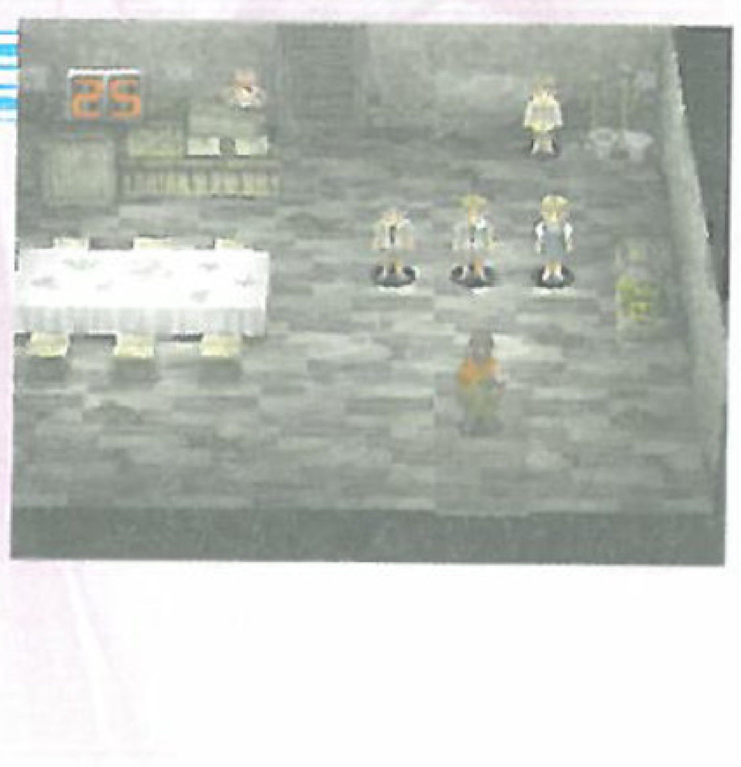
离开“协会集落”地区往左下方前行便会到达“基士林城”。当各人来到这个城市不久，首先便遇到抢劫事件，数名贼人将商人的货物全数拿走掉。不一会，在另一个方向又传来被抢动的求救声音，那贼人正好碰上亚历等人。而他的身后有一个少年追上来。再在四处查看下，果然如武器协会的职员所讲一样，这地方到处也是一些倒塌的大厦和建筑物，众人先到城中的旅馆中略为休息一会。

人口调查

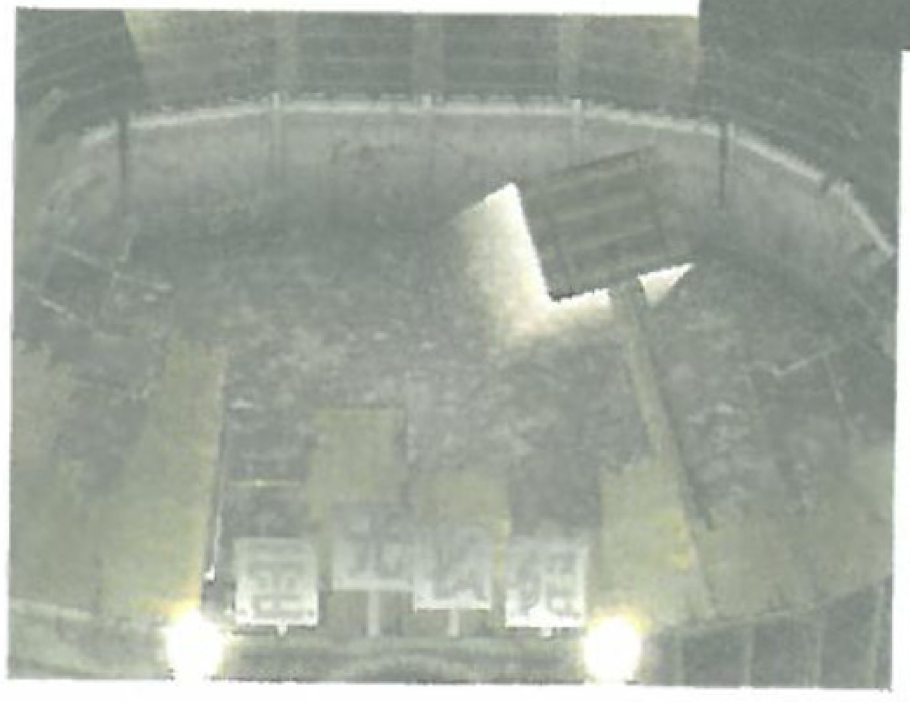
进入基士林城中右上方的猎人公会，向职员查询有关新一项任务的资料，第21项任务，这个地方没少了一些人是不足为奇的现象，但最近经常有一些陌生人陆续出现。所以公会不能就此不理这种事情的发生。因此想对这基士林城做出一次人口调查，完成后向公会报告结果。依赖人亦是这里的公会。

人口调查的方法非常简单，只要与城中每个人谈话便可。较为特别的地方是城中的酒吧，在二楼唯一的房间中会再次遇到丝莉，她对各人的态度一点也没有改变。即使亚历她表明来意之后，她仍然要各人立即离开，亚历不想再与丝莉争辩下去，便和各人离开这里。之后来到的是“儿童屋(チャイルドハウス)”，当进入屋内时，一班小孩用他们特别的方法欢迎亚历等人，那方法就是不断向他们投掷烟雾弹，后来从房内走出来一名较为年长的女孩，那女孩名叫古娜娜(クララ)，得到女孩的解释，众小孩对亚历等人的恶意也消失掉。

再见莎朗



虽是这样，但小孩们不断在屋中走动，要正确地将人数调查并不容易。后来得到古娜娜的帮助才可计算出全屋中的人数为6名。随后继续来到城中左下方的研究所中，这里平时是不准进入的，但亚历等人向看守的人说出原因后便得到批准入内。在这研究所内遇到科学家莎朗小姐，原来这里就是她们亚加狄美的事务所，莎朗向亚历等人说出她们组织正进入一个“超能原计划”，若可以顺利完成，便能很快将世界回复以前的样子。

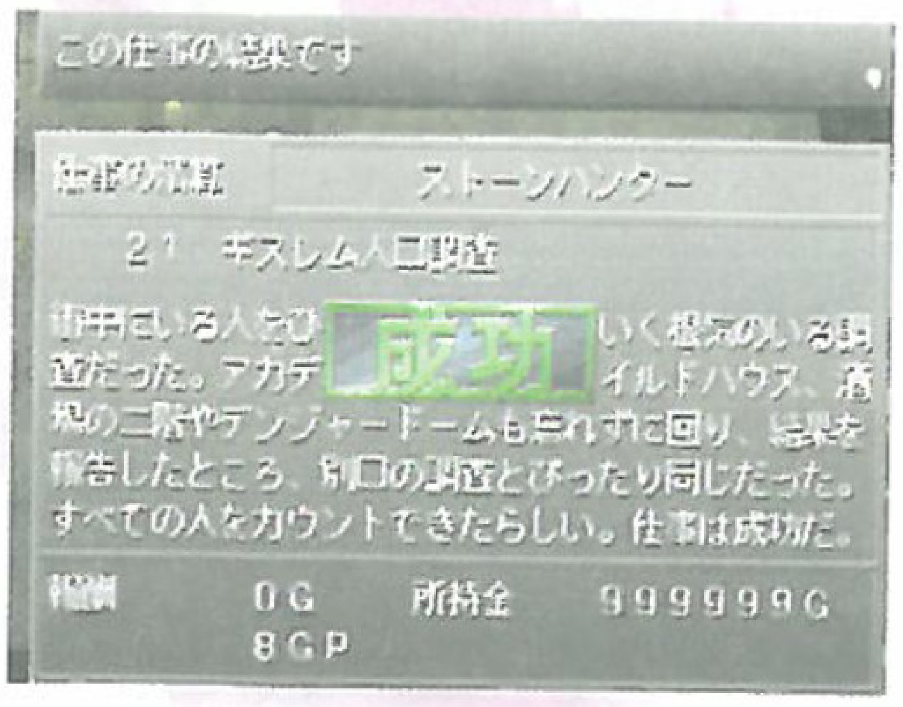


之后得到莎朗的协助下得知研究所内总人数有5名。在亚历等人离开之后，研究所刚收到一个消息，内容是“教授”到达了“南史拉杜”。离开研究所后，突然在亚历等人面前出现了一个神秘人，虽然不知他的目的为何，但亦将他计算在人口调查之内。继续往右下方的街道前去，看见三人正在交谈着。他们的说话好像提及到调查人口的猎人，再看清楚，原来这班就是在加理基瀑布中见过那班大汉。他们看守着这个“危险会场(デンジャードーム)”，亚历等来随后亦都来到这里，他们跟随大汉进入了会场之内。

儿子的遗物

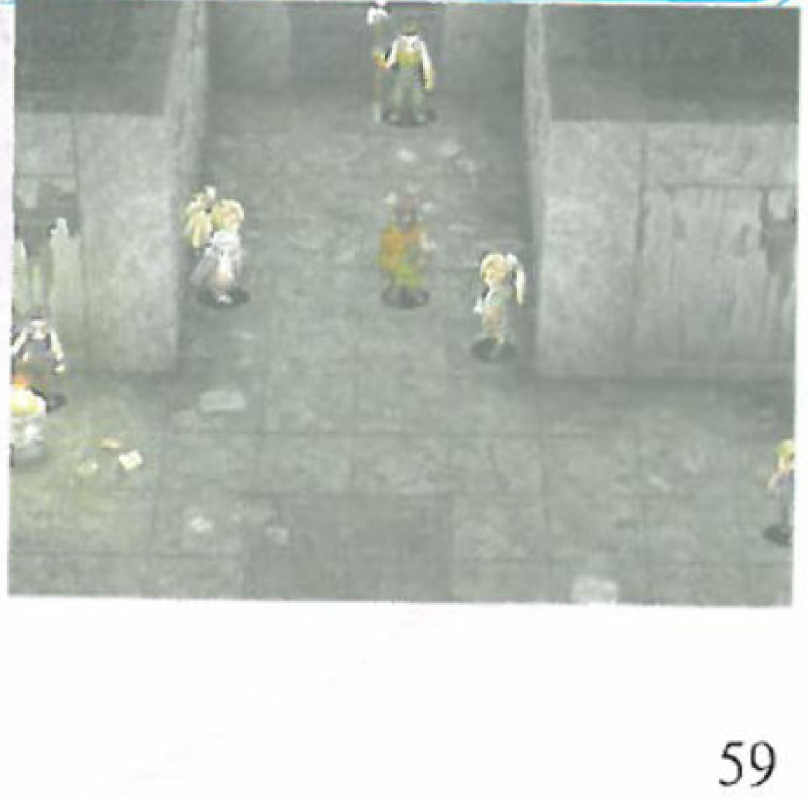
想不到在会场中，大汉们将亚历等人困进一房间中，但很轻易就能从房中走出，到底他们的用意是什么呢？最后亚历等人亦能完成这个不算困难的任务，之后马上返回猎人公会之内向职员报告。总人口数目为31人，职员查证数目后，第21项任务终于完成。

继续接获第22项任务，这项任务的依赖人是旅馆主人尼路(ネイル)，他的旅馆来了一个独身女住客，但那名女住客很少步出自己的房门外出，再这样下去不知会有什么事会发生，若果出了事时就麻烦了，所以希望猎人们能令她回复心情，将她带出旅馆外走动。详细情况要到旅馆之内查询。



一行人来到旅馆之内，旅馆主人向亚历等人说出，那名女住客经常口中提着要死，因为她有交出住宿费，所以不能无故将她赶走。完全不知怎样做才好，所以拜托猎人们帮忙，女住客的房间是旅馆内近大门处的那一间。进入房间内，向女住客说明来意，那名女住客亦不想增添旅馆主人麻烦，但她的心情始终不好以所以她也没有办法。

战斗赌局



后来女住客要求迪奥用他手中那枝长枪向她刺过去，迪奥被她这样的说话吓了一跳，之后向旅馆主人查问有关女住客的资料，原来这个女住客的儿子在大灾害时死掉了，而令她变成这样的主要原因是儿子的遗物被盗贼偷走了，而那件

样。似乎使那女住客回复正常的方法只有一个，就是帮她将儿子的遗物长枪取回。路捷向旅馆主人查问长枪现时的位置，主人告知城中的所有盗窃品多数被收藏在“危险会场”之内。

进入“危险会场”之内，有一名男子看守着门外，正好那名看守人手中拿着一枝长枪，相信这枝便是女住客儿子的遗物。要得到看守人手中的长枪需要用有价值的道具来交换，而且不单只是交换那样简单，是要以决斗来分出谁拿走对方的疲乏具。决斗以单对单的形式来进行，迪奥这次自愿代替各人出战。而这场战斗要取胜亦不是太过困难。

回复生命意义

拿到长枪便立即返回旅馆内，将长枪交给女住客便离开女住客的房间，这时亚历开始有点怀疑，因他看到那名女住客取回长枪之时并没有很大的喜悦，怀疑他们所取回的并不是她儿子的遗物。众人决定再一次到城内找寻，来到酒场时，发觉正有一名持枪的客

人、上前与他谈话后得知他是从一名女子手中得到这枝长枪，同样要得到他手中的长枪便要与他在“危险会场”中决斗，同样这场战斗由迪奥一人上阵，与那个男子战斗胜出后便可得到长枪，相信这次不会再出错。

果然女住客看到这次取回来的长枪后反应完全不同，女住客高兴得流出眼泪。后来她将之前拿回来的那枝长枪交还给迪奥。随后女住客也就自愿走出旅馆外了，这样第22项任务结束。

意外事件

来到公会中查看之后的任务，接下来的第23项任务的依赖人是发电所所员美洛度(メルト)，内容是最近在所长身边发生很多意外事故，由于所长专心于工作之上所以对这些事没有特别留意，再这样下去非常

担心所长的安全，因此希望得到猎人成为所长的近身护卫，详情要到“协会集落”的发电所查询。

众人再一次返回“协会集落”地，进入发电所中，依赖人所员美洛度将一切告诉给亚历等人、发觉所长身边真的有很多意外事件发生，而且往往只发生在所长一人身上，所以觉得非常之奇怪，亦都很担心所长的安全，因此才向猎人公会求助，在各人谈话期间，副所长 正好来到这里，同样将一切向他说明之后，副所长亦很赞成这次任务，并且告知所长正位于发电所的2楼，亚历等人便往楼梯位置前去，美洛度向众人说出，前所长是由于意外而死亡，那场意外的成因至今仍然是一个谜。

复仇目的

来到2楼时，从一名所员口中得知现任所长是因前所长无故死亡而得到上任。与长所谈话过后，他并不接受亚历等人来当他的护卫，还要他们马上离开，但最终亦任由亚历等人留在这里。突然，从一楼传来争吵声音，各人立即走往下层去。副所长带领亚历各人到另一处地方查看，这时有一个人影从他们身后经过。不久，2楼传来惨叫声，随后有一名所员从2楼走下来，并告知2楼出现了一名奇怪的人。

正当各人打算前往2楼查看之际，又听到副所长的叫喊声，亚历等人只好兵分两路。亚历负责往2楼查看情况，路捷和迪奥则前去协助副所长。来到2楼时，看见一个女子正想对所长不利，亚历立即上前制止，战斗随之而来。这个对手并不容易对付，几经辛苦才能将他击倒。

之后向她查问袭击所长的原因，在她仍未有作出回答之前楼下再次传来叫声，原来楼下刚才只是老鼠出现而已，之后路捷和迪奥回到2楼上，那名女子看见情况不利立即从地面上的空隙中逃走，亚历再次向所长查问被袭原因，但所长依然保持他的不友善态度，没有说出什么便继续他的工作。一切仍然是一个谜，返回下层与副所长谈话后，第23项任务虽然算是完成，但接下来会有什么事情发生还是不知道。

猎人比试

在公会接获第24项任务，依赖人是基士林城的公会、工作内容是由于最近在撒比(サビ)荒地经常出现一大群怪物，而城中的居民为了生活所以必须到那处拿取珍古(ジャンク)。所以希望在事故发生之前得到猎人们能出手相助。接受这项工作之后，亚历等人便离开基士林城一直向东面的撒比荒地进发。

到达依赖的地方后，怪物立即便出现各人的面前，而在同一时间亦有三人出现。那三个人使出强力的魔法和攻击力，不需一会便将怪物尽数消灭。路捷这时想起之前“戈利理亚街道”消灭怪物行动中曾经遇见过那三人，他们也是猎人，而其中一个男子名叫“亚路巴”。

之后那三个猎人也发觉到亚历等人，双方随即交谈起

来。亚路巴提意和亚历等人来一次消灭怪物的比赛，亚历可选择接受(せっかくなのでいただく)或拒绝(丁重におことわりする)。由于刚才亚路巴等人以4turn时间便可将怪物消灭，所以如果亚历等人能够在4turn之内同样取胜的话，这场比赛便算亚历等人胜出。

究极之药

不久，那三名猎人也离开了。差不多在同一时间一大群怪物出现，与亚路巴的胜负比试马上便要开始。战斗过后，亚历等人果然胜出了。亚路巴表现出非常不满，之后更独自离去了，其余两名猎人向亚历等人道歉后也跟着亚路巴走了。第24项任务就此结束。

回到公会之内继续接获余下来的工作，第25项任务的依赖人是旅行商人杜鲁班(ドルバン)，事件的内容是杜鲁班开发了一种新药草，希望可以在加理基瀑布进行实验，但由于当地经常有怪物出现，所以想得到猎人们作他的护卫。而他正在加理基瀑布等待中。

来到依赖地加理基瀑布，旅行商人杜鲁班已在那里等待各人。他向亚历等人说出已发现了一种“究极之药”，喝了这种药物之后任何人也可提升力量，无论那一种怪物也好，都不再成为对手。听了他这样说，似乎这次任务中所指的实验就是要亚历等人喝了此药来进行测试。即使不愿意也没有办法，因亚历等人已接受了这项，所以必须照依赖人的请求来进行。

不利一战

杜鲁班将药物分配给各人，喝过这种神秘药物之后，初时三人也感到力量增强了不少。就在这时一群怪物出现，这正好是试验药物效果的好机会。但随即亚历等人身体开始产生了另一种变化，全身变得软弱无力，整个人倒在地上。怪物开始向杜鲁班攻击，路捷用尽全身气力将怪物推开，并叫杜鲁班先离开。之后亚历等人便要在HP与MP渐渐减少的情况下作战。

战斗总算过去了，路捷非常愤怒地上前责骂杜鲁班，杜鲁班为表歉意，愿意特价卖一些道具和武器给亚历等人，全数只需100G便可。在离去前，杜鲁班希望众人有朝一日如果遇见他的家人、希望能代为问候一声。这样，成为实验品的第25项任务完成。

小孩子的愿望

回到旅馆休息过后，来到猎人公会接受第26项工作。任务的依赖人是孩子屋的小朋友们，为了拿取珍古而需要前往珍古山，希望得到猎人作护卫。详细情况要到孩子屋查询。众人随即来到孩子屋查看详情，看见亚历等人到来屋内两名小孩非常紧张，并且立即带亚历等人出屋外倾谈。原来这次任务的委托，大姐姐古娜娜全不知情。

两名小孩随后将事情真相告知亚历等人，小孩认为一向城中的人民都对古娜娜很差，不论她有什么麻烦事，没有一个愿意帮助她。更有一次，送给古娜娜的生日礼物被人抢走，亦没有人理会。所以小孩们开始

存起一笔钱，希望将来可帮助古娜娜。最终亚历等人亦答应了小孩们的要求，成为他们的护卫。

盗贼们的挑战

突然这时有两名贼匪出现，为保护小孩们，亚历等人马上和贼匪们展开激战。战斗过后贼匪们立即逃跑，达到目的后众人便返回孩子屋中。古娜娜得知此事非常愤怒，即使知道了整件事的原因也没有减低她的怒意，甚至连对亚历等人也加以责备。

亚历等人离开孩子屋后，突然有两个人影走进屋内。亚历可选择追上去(行く)或者不理会(ほっておく)。因担心小孩们的安全，亚历决定追上去查看究竟。果然不出所料，小孩们正被刚才战败的两名贼匪所协持，亚历先命各人逃到房中躲避。与贼匪的战斗再一次展开，很轻易便将贼匪们消灭。之后古娜娜也明白了一直以来，可能对城中的居民产生了误解，经过这次事件她终于清醒过来。这样，第26项任务便快乐地完成了。

角色的特性

亚历

特殊能力	修得level	效果
キュア	2	HP回复
フォースリング	5	给予对方伤害之外，加上50%准确率的混乱状态
サイレント	10	令敌人不能使用一切的特殊能力
リザレクション	20	战斗不能的同伴，回复战斗力
インバスホム	30	冲击波扩散之后产生爆炸使对手受到伤害
ディバイド	35	从敌人身上得来到HP分给同伴
クリスタルダスト	40	在地面上产生出冰柱攻击敌人
ブレインブラスト	45	给予对方伤害之外，加上50%准确率的麻木状态

路捷

特殊能力	修得level	效果
ナイフレイン	2	无数的小刀向敌人降下，给予对手伤害
盗む	7	夺取敌人手中的道具
リフレッシュ	15	除了战斗不能以外，一切状态异常回复
フェイタルダガー	20	将敌人的HP值变成10分之1，亦有一些敌人不受影响
マジックシールド	25	已方全金属性伤害减少
イクサイトメント	45	这次战斗期间，已方攻击力提升
サイレント	50	令敌人不能使用一切的特殊能力

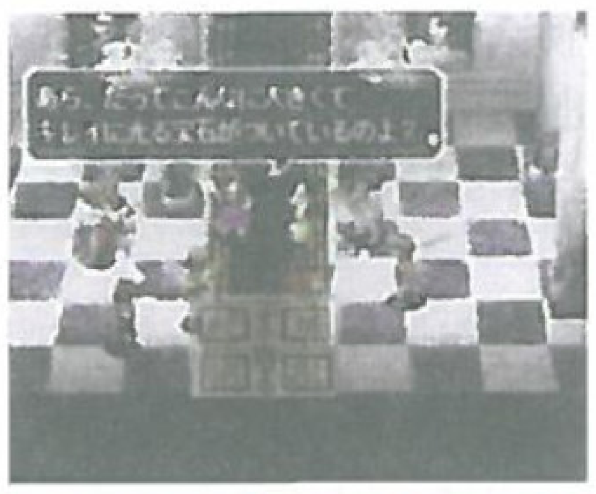
迪奥

特殊能力	修得level	效果
カーディッシュ	1	把怪物变成卡片
ガードフィールド	12	战斗期间，已方的防御力提升
ロブマインド	24	从一个敌人身上夺取MP
クロスジャベリン	36	转动手中的枪引起波动来攻击敌人
ディバイド	48	从敌人身上夺取HP分给同伴

女子。在“パルテ沙漠”会转入对敌作战，相信已经可以轻松取胜了。

(61) 武斗大会の准备にあたれ!

首先到“パルトス”中东南部的古鲁加（グルガ）家去、对话后会自动来到“ロシュフォールの屋敷”进行战斗，然后便算是完成了任务。



(62) 引退ハンターに生きる力を

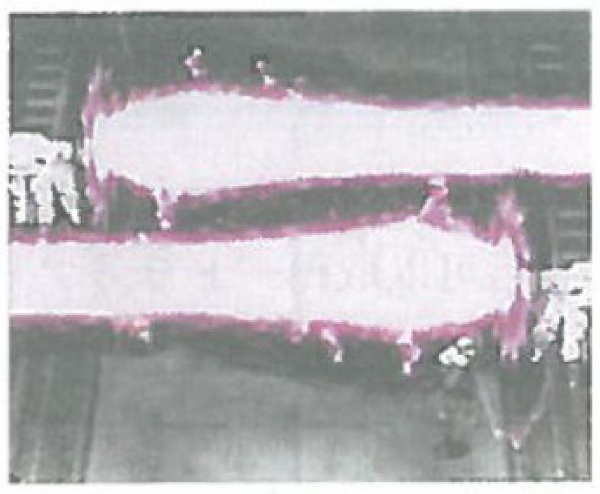
接受任务后到“パルトス”宿屋1楼的房间去，然后再到酒场，决定参加暗之战斗，这样便可来到“トラーカの废墟”。与废墟左侧的人对话，便会展开只有主角一人的战斗，然后再经一场混战便可以完成任务。

(63) 流れの宿屋の开店准备

到“トラーカの废墟”去经过三场战斗便可以完成任务。

(64) 武斗大会の优胜商品を确保しろ!

首先是到山奥之家，然后来到斗技场战斗取胜。接着到地图西南侧的阿卡迪米的秘密支部。经过漫长的征途才来到格纳库，发生对敌首脑的战斗，取胜后到“パルトス”的道具协会报告即可。



(65) ダータネル海岸の盗贼团を追い去え

在“ダータネル海岸”时发现这已经是虹色之桥的第N次登场，他们的实力还是没有长进。

(66) ロシュフォール家に大事件发生!

接受任务后到“ロシュフォールの屋敷”去开始玩捉小猫的迷你游戏，会很有趣的！！

(67) 英雄グルガの依赖?秘密严守

接受任务后到古鲁加家去了解情况，然后便可以到英纪念馆去调查，最后来到“ダータネル海岸”打倒敌人A级犯罪者便可以了。

(68) キャッチー?ママママンのなやみ

与宿屋楼梯前的MAMA MEN（マママン）对话，然后选择“シェリル”的主意即可，至于人员选择方面可选择持矛的男子和右下方会用回复魔法的女孩子。到达斗技场取胜即可。

(69) アカデミーの本部を探れ!

首先进入地图西侧的“カリオテ洞窟”，由入口处，选择左侧的通路，接下来的房间设有地雷，踩上会减10点HP。注意会有很多宝贵道具出现在左侧路线。接着回到入口，选择右侧的路线，一直前行便以完成第一张碟。

换过碟后已经来到了“ラグナーク”，到达海岸后到“フェラトゥ”，在宿屋中取得研究员的制服。有卫兵提问的话回答：“しろねこしろねこ???”即可。此时会有迷你游戏玩，玩过之后到左侧的房间解除警报，然后是到右侧的房间如法炮制。进入上方的门，首先是进入中央的门，将控制装置的第1和第4开关打开，解除左侧的镭射；然后到左侧房间解除警报，按下第2、3开关解除右侧的镭射。由右侧房间上到2楼，在右上方房间中将开关1、3放下，解除左侧的镭射；由左侧的门下到1楼解除掉警报。回到有控制装置的房间，将开关置于2、3处、解除了中央的镭射。进入中央的大门，解除掉警报，回到有控制装置的房间，将开关置于2、4，解除右侧的镭射，在右侧房间可以取得宝贵的道具。

接着又要玩迷你游戏了，可以参考以下路线

（一，左右左右左左右右上右左下左下下下下右下；二，左右右上上上上下上上左左左左下下下下下左下）。

再向前走便会发生事件，由原路返回便可以由镇中出来，到“白骨の森”及“みどろ沼”发生战斗。此时便可以到“アカデミ一本部”，一路上到15楼发生BOSS战后便可以返回事务所，完成这超长任务了。

(70) ラマダ寺に新风を

首先到“ラマダ寺”，在修行场听取全员意见2次、然后进行1对1的战斗、取胜后便算完成了任务。

(71) ロシュフォール家、存亡の危机!

进入“ロシュフォールの屋敷”后便会自动来到斗技场。战斗后便可以完成任务了。

(72) お宝ざくざくダンジョンの探险

到“南スラート”版图下侧的“クタオの迷宫”去。只要能够救出3队猎手便可以完成任务（说起来容易，但却会花一些时间……）

(73) ギルド职员の明日はどっちだ?

接受任务后便开始行动了，而内容便是玩迷你游戏。大致便是传声游戏、对的时候按圆圈、错的时候按叉。如果觉得困难的话可参考下文：

1问：“ハンターはつよくなきゃいけないが、それだけではつとまらない”

错：（つまらない）（买わない）（欲がなきゃ）（反感も）（それほどは）

1问：“ギルドの连けいはじん速だが、时にはまちがうこともある。”

错：（场ちがい）（弃解も）（しんらつな）（口说くには）（ことわられる、ガルドの）

1问：“我一は明日、ラマダ山の山顶でひろうしたヘモジーにであった。”

错：（ハマダさんの）（参上で）（笑われたの）（ヘモジ一化に）（技能を）

1问：“この世界にはアイテム、ウエポン、モンスター、3つの协会がおたがいに协力している。”

错：（生产は）（子の世代では）（氣をよくしている、ヘイボンな）（战いに、向いている）（すつたもんだの、ルッツの）

(74) みどろ沼特注资材防卫线

乘飞艇到“ラグナーク”的“みどろ沼”去。战斗的内容是阻止怪兽到达红色标记处。只要不断完成战斗便可以了。

（43）北スラートへのおくり物

进入“堕落迹の抜け道”（南スラート侧）。在南侧B1战斗后取得“すごい药草”；记录点前取得“光のフラグメント”；中央部分的房间中取得“暗のフラグメント”。当取得光与暗两件道具后便会自动进入“北スラート”的道具店，而任务也就这样完成了。

（44）南の栈桥の盗贼团を追い去え！

到地图的“南の栈桥”战胜强盗们即可（第3次了！！）

（45）贵重な资料を大图书馆へ

接受任务后到“北スラート”的协会集落。分别到道具协会、武具协会和怪兽协会取得资料，再回到“南スラート”一侧进入“南の栈桥”。战斗后乘船到达“ジハータの港”，由此向东南进入名为“ペイサス”的都市。“ペイサス”在左侧有一座大图书馆，进入将资料上交便完成了任务。

（46）全ハンターに告ぐ、ディクバを追え

接受任务后到“ペイサス”东北侧最边上迪库巴的家去，由“ペイサス”出来进入“ラマダ寺”。但是寺院的僧兵不准主角等人进入，于是众人来到“ルーサ”在术法学院中找到玛莎（上集活跃人物）加入，再到寺门口便可以通行了。在寺中听取情报后回到术法学院，再到“ペイサス”的猎手事务所去。最后在饭店中找到占卜师请她算一卦便可以得知迪库巴瑞正在罗马斯托尔大河附近（ロマストル大河）。向西北方到达“ロマストル大河”发生战斗，将敌人的HP打掉120左右便可以完成任务了。

战斗后玛莎正式加入成为同伴。

（47）犯人はこの中にいる！

大图书馆丢了珍贵的图书，犯人是谁呢？到图书馆首先到2楼听取嫌疑人的证言，然后按照（ダシルバ→ヨナン→ガンツ→クルプニ→ミュラ一）的顺序推理，这样便会发现只有一个人说了谎话，而他正是犯人——“ヨナン”（那个小眼镜）。最后走到他身前指出他就是罪犯时真有点名侦探的感觉呢！

（48）ロマ湖畔の盗贼团を追い去え！

接受任务后到“ロマ湖畔”，所谓的盗贼团竟然还是虹色之桥，这一回他们多了一位女副团长（强！！！），战胜他们后便可以完成任务。

（49）ぼくの爱犬物

首先到宿屋（中华饭店）了解情况，然后会自动到河边呀、山上呀、森林中呀战斗，但是都找不到委托人要找的小狗，最后发现他竟然将狗寄放在饭店中而忘记了这回事（火大）！！

（50）“真の地の道”への道

首先到“ルーサ”术法学院的演习场，然后会自动转到“ラマダ山顶”上回答多安的问题，因为所有答案都是正确的，所以怎么回答也可以。接着便会发生战斗，但是条件是要先打开所有的宝箱，否则便会算任务失败。

（51）历史に残す证言の收集

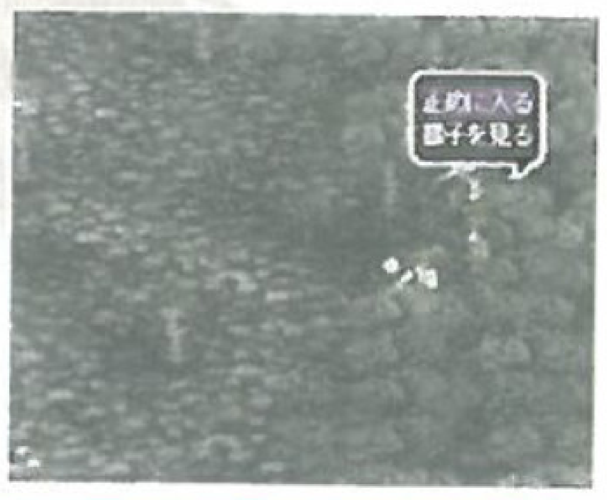
先到大图书馆与馆长对话，然后进入“ルーサ”的术法学院，接着便会到“ロマ湖畔”和“ラマダ寺”进行战斗，最后回到大图书馆向馆长报告即可。

（52）无人の家から物音が！！

与迪库巴家门前（右上侧）的大婶对话，调查书架后开始解迷回答可参考（第一问，ヘモジー；第二问，ラマダ山顶）。接着自动到“ラマダ山顶”山顶发生战斗，然后会自动回到武具协会，而任务也可以告一段落了。

（53）占い师サニアのお手伝い

首先到酒场与“サニア”对话，然后便会自动转到“ロマ湖畔”，这时便会出现选择，不管怎样选也好，最重要的是最后要选择“自分で决めろ”。战斗后便可以完成任务了。



（54）流れの协会员兄弟の新发见！

接受任务之后会自动来到“ラマダ寺”展开无法使用特技的战斗，取胜后可以取得“ドライアッドのカード”。

（55）见习いラマダ僧のかけ落ち

接受任务后到“ラマダ山”的山顶去，与库鲁多对话，然后便会开始玩迷你游戏，内容是使库鲁多不被僧人们发现到达画面下方（5次不成功会被判为失败）。之后来到“ロマストル大河”，战斗后便算是完成任务了。

（56）大僧正代理イーガの密使

接受任务后到“ラマダ寺”找大僧正代理，然后于“ジハータ港”出发来到了新的一片大陆“パルト”。进入“パルトス”的道具协会，然后来往返于斗技场和道具协会，最后到“パルトス”南侧的山奥之家即可。

（57）谜のメモの暗号解开

首先到“パルトス”的酒场，与柜台边的猎手对话，解开暗号发现原来指的是“トラーカの废墟”，战斗结束后回答问题，选择“ハートに关系がある”。如此便可完美地将任务完成。

（58）モンスターカードの意义を问え！

首先到“パルトス”的怪兽协会去，然后便是宿屋，最后自动转到“トラーカの废墟”，经过战斗便可以完成任务啦。

（59）トラーカの废墟のモンスター退治

接受任务后会自动来到“トラーカの废墟”，在战斗中取胜即可。

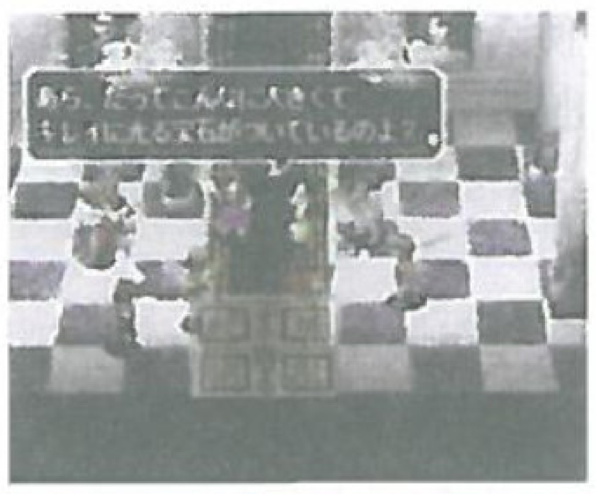
（60）指挥官は君だ！

在事务所接下任务后便会自动开始，至于选择队员可参考如下：在“ダータネル海岸”找使用机枪的女子和左侧第一个男人；在“トラーカの废墟”找最右方的男子和由左数第三个男子；“パルテ沙漠”选择由右数第3的那个想成为猎手的男子和左数第二个

女子。在“パルテ沙漠”会转入对敌作战，相信已经可以轻松取胜了。

（６１）武斗大会の準备にあたれ！

首先到“パルトス”中东南部的古鲁加（グルガ）家去、对话后会自动来到“ロシュフォールの屋敷”进行战斗，然后便算是完成了任务。



（６２）引退ハンターに生きる力を

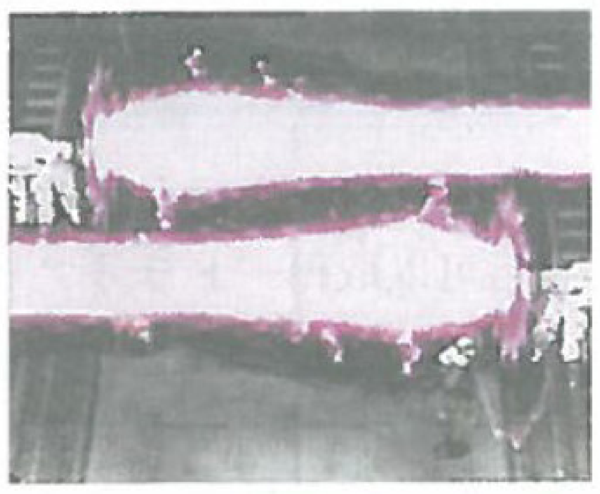
接受任务后到“パルトス”宿屋1楼的房间去，然后再到酒场，决定参加暗之战斗，这样便可来到“トラーカの废墟”。与废墟左侧的人对话，便会展开只有主角一人的战斗，然后再经一场混战便可以完成任务。

（６３）流れの宿屋の开店准备

到“トラーカの废墟”去经过三场战斗便可以完成任务。

（６４）武斗大会の优胜商品を确保しろ！

首先是到山奥之家，然后来到斗技场战斗取胜。接着到地图西南侧的阿卡迪米的秘密支部。经过漫长的征途才来到格纳库，发生对敌首脑的战斗，取胜后到“パルトス”的道具协会报告即可。



（６５）ダータネル海岸の盗贼団を追い去え

在“ダータネル海岸”时发现这已经是虹色之桥的第N次登场，他们的实力还是没有长进。

（６６）ロシュフォール家に大事件发生！

接受任务后到“ロシュフォールの屋敷”去开始玩捉小猫的迷你游戏，会很有趣的！！

（６７）英雄グルガの依頼?秘密严守

接受任务后到古鲁加家去了解情况，然后便可以到英纪念馆去调查，最后来到“ダータネル海岸”打倒敌人A级犯罪者便可以了。

（６８）キャッチー?マママンのなやみ

与宿屋楼梯前的MAMA MEN（マママン）对话，然后选择“シェリル”的主意即可，至于人员选择方面可选择持矛的男子和右下方会用回复魔法的女孩子。到达斗技场取胜即可。

（６９）アカデミーの本部を探れ！

首先进入地图西侧的“カリオテ洞窟”，由入口处，选择左侧的通路，接下来的房间设有地雷，踩上会减10点HP。注意会有很多宝贵道具出现在左侧路线。接着回到入口，选择右侧的路线，一直前行便以完成第一张碟。

换过碟后已经来到了“ラグナーク”，到达海岸后到“フェラトゥ”，在宿屋中取得研究员的制服。有卫兵提问的话回答：“しろねこしろねこ???”即可。此时会有迷你游戏玩，玩过之后到左侧的房间解除警报，然后是到右侧的房间如法炮制。进入上方的门，首先是进入中央的门，将控制装置的第1和第4开关打开，解除左侧的镭射；然后到左侧房间解除警报，按下第2、3开关解除右侧的镭射。由右侧房间上到2楼，在右上方房间中将开关1、3放下，解除左侧的镭射；由左侧的门下到1楼解除掉警报。回到有控制装置的房间，将开关置于2、3处，解除了中央的镭射。进入中央的大门，解除掉警报，回到有控制装置的房间，将开关置于2、4，解除右侧的镭射，在右侧房间可以取得宝贵的道具。

接着又要玩迷你游戏了，可以参考以下路线

（一，左右左右左左右右上右左下左下下下下右下；二，左右右上上上上下上上左左左左下下下下下左下）。

再向前走便会发生事件，由原路返回便可以由镇中出来，到“白骨の森”及“みどろ沼”发生战斗。此时便可以到“アカデミ一本部”，一路上到15楼发生BOSS战后便可以返回事务所，完成这超长任务了。

（７０）ラマダ寺に新风を

首先到“ラマダ寺”，在修行场听取全员意见2次，然后进行1对1的战斗，取胜后便算完成了任务。

（７１）ロシュフォール家、存亡の危机！

进入“ロシュフォールの屋敷”后便会自动来到斗技场。战斗后便可以完成任务了。

（７２）お宝ざくざくダンジョンの探险

到“南スラート”版图下侧的“クタオの迷宫”去。只要能够救出3队猎手便可以完成任务（说起来容易，但却会花一些时间……）

（７３）ギルド职员の明日はどっちだ？

接受任务后便开始行动了，而内容便是玩迷你游戏。大致便是传声游戏，对的时候按圆圈、错的时候按叉。如果觉得困难的话可参考下文：

1问：“ハンターはつよくなきゃいけないが、それだけではつとまらない”

错：（つまらない）（买わない）（欲がなきゃ）（反感も）（それほどは）

1问：“ギルドの连けいはじん速だが、时にはまちがうこともある。”

错：（场ちがい）（弃解も）（しんらつな）（口说くには）（ことわられる、ガルドの）

1问：“我一は明日、ラマダ山の山顶でひろうしたヘモジーにであった。”

错：（ハマダさんの）（参上で）（笑われたの）（ヘモジー化に）（技能を）

1问：“この世界にはアイテム、ウエポン、モンスター、3つの协会がおたがいに协力している。”

错：（生产は）（子の世代では）（氧をよくしている、ヘイボンな）（战いに、向いている）（すつたもんだの、ルッツの）

（７４）みどろ沼特注资材防卫线

乘飞艇到“ラグナーク”的“みどろ沼”去。战斗的内容是阻止怪兽到达红色标记处。只要不断完成战斗便可以了。

（75）超有名な絵かきの个展へ行きたい!

接受任务后去“リノ”的宿屋。接着到“ノアリスの森”、“コレリア街道”、“カルカド山脉”发生战斗。最后到“モネール”大婶的家去即可。

（76）魔法使いゴーゲンと会见せよ!

到“ルーサ”术法学院的演习场后，再转而进入“ペイサス”东侧的“エルボ岬”，打通地下三层到达“ゴーゲンの间”即可，最后返回到“パルトス”的事务所便可以完成任务了。

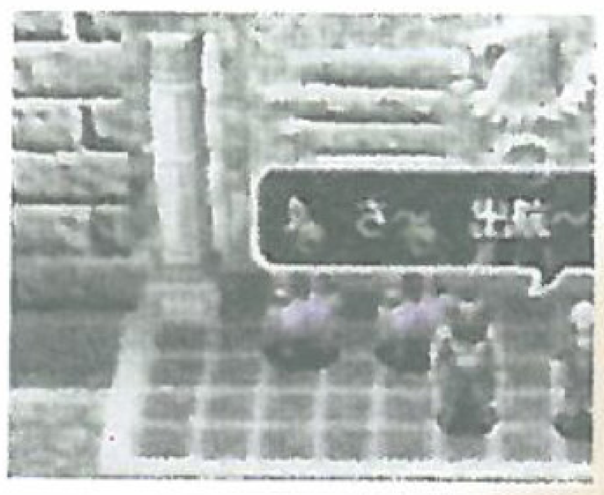
（77）极悪ハンターは何处に?

到“サビ荒地”战斗后自动转到“ジャンク山”，再次战斗后便可以完成该任务了。

（78）歌姫のバックダンサーを探して

注意此事件会有约40分钟时间无法记录!!

进入斗技场右侧的门玩迷你游戏，内容是按照批示按键。之后进入表演会长，长时间的事件之后终于开始正题，“按钮比赛”胜利后便可以完成这任务了。



（79）恐怖! ヘモジーたちの村

进入“ベルニカの村”开始玩迷你游戏（又是!! 头痛!!），之后会发生战斗，取胜即可。

（80）求む、カジノパーティスタッフ

进入“パンディラ”的宿屋，开始玩叫饮料的迷你游戏，一定要有好记忆力才行。如果不行只好用笔记下来了。（为什么迷你游戏这么多!!!）

（81）不灭の铜を入手せよ!

到“パルテ”的“カリオテ洞窟”去，一直下去便可以了。发生过事件后回到地面，去“パルトスの英雄记念馆”；然后转到东侧的“ディガータ荒野”。接着是到“パルトス”的“グルガ”有，再到斗技场，再进入“ロシュホール家の屋敷”，再进入斗技场右侧的房间、再进入“ダータネル海岸”，最后在“ディガータ荒野”击败强敌便可以了。

（82）实录?アカデミーの真实

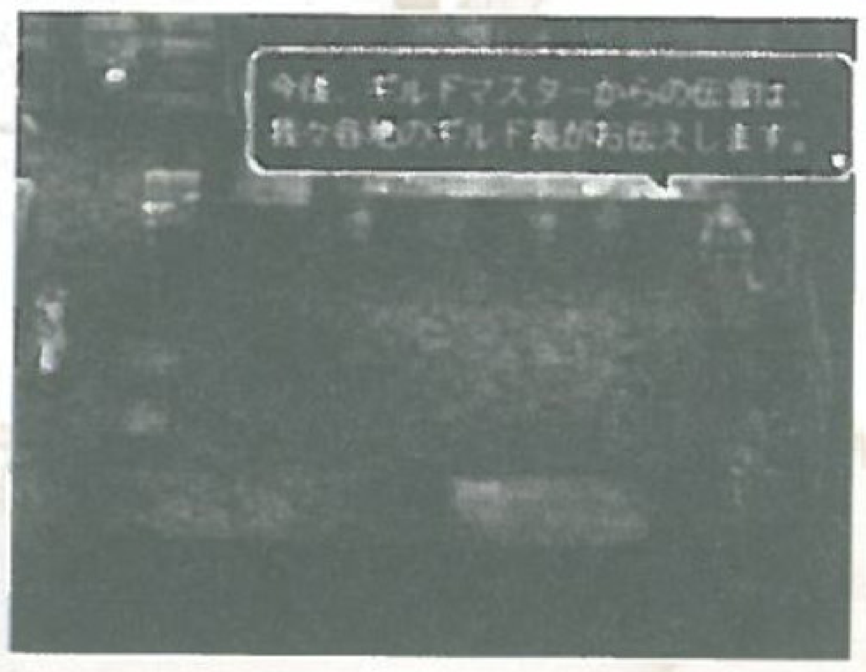
到大图书馆与馆长对话，回答对方的问题：

问题1: コレリア街道で会ったのは? →シャロン

问题2 水の珠を取り返す时の协力者は? →シュウ

问题3 アカデミーに使用されたハンターを助けた人物は? →マーシア

问题4: 辉きの女神像を持ち出した人物は? →ヴェルハルト



（83）伟大な研究书は何处に?

到协会集落的道具协会去取得情报，再按以下顺序到协会对话即可：

“南スラート・テスタ”的道具协会；“ジハータ・ペイサス”的道具协会；“南スラート・テスタ”的武具协会；“ジハータ・ペイサス”的武具协会；“北スラート・协会集落”的道具协会；“パルテ・パルトス”的武具协会；“北スラート、协会集落”的道具协会。

（84）ベルニカ村の秘宝を守れ!

接受任务后便自动来到了“ベルニカ”。玩过刀斩忍者的迷你游戏后便可以了。

（85）増えたぬいぐるみの谜

首先是到“暗市管理事务局”，然后进入“テスタ”的宿屋进人第一间房间玩迷你游戏（头大），成功（?）后即可。

（86）久远の大树を入手せよ!

首先到“ベルニカ”的汉娜家，然后进入“大地の伤迹”的神殿中。接着到“シスターリーザの牧场”的莉莎之家与莉莎对话，再到“リノ”的酒场与店主对话，并进入宿屋2楼右侧的房间。再次回到莉莎处，交待清楚后到神殿之间，对门说出“ダンスダンスモンスター”便可以将之打开。沿路下到最下层将敌头目击倒便可以完成这项任务了。

（87）パンディラの借金亲子を救え!

首先是到“パンディラ”的宿屋2楼右侧的房间，然后与“パンディラ”人口处右方的男子对话，接着进入赌场，选择任何一个选项也可，如此便会自动来到“地狱ヶ原”，战斗后便算OK。

（88）逆の剑士をつかまえろ!

首先进入斗技场左侧的房间，然后分别到“トラーカの废墟”和“パルテ沙漠”便会发生战斗，取胜即可。

（89）地下金库に眠る谜の宝箱の正体

首先进入“パルトス”的道具协会，事件之后便可以完成任务了。

（90）おくり物には何を?

到协会集落的武具协会后自动转到“ジャンク山”，战斗后再来到“ロマ湖畔”，将“マンドラゴラ”这种怪兽打到只剩一只，接着便要完成以下内容：在“テスタ・パルトス・ロシュフォールの屋敷”找到“アンリエッタ”再到她的房间；顺序到“フォレスタモール・シスターリーザの牧场・カルカド山脉”选择“余分な叶を落とす”、“十分に水を与える”、“周りの土ごとつみとる”；到“エテル岛・イティオ・酒场”后转而到“パルテ沙漠”，三次便可以取到真品；到“ジハータ・ペイサス・宿屋”找到芯蒂，再转到“カオヤンの森”；到“北スラート・ギスレム・チャイルドハウス”（孤儿院）找到克拉拉，再转到“ドンゲル岬”战斗（条件为3回合之内）。如此周折终于集齐7朵花，并送到武具协会，这样便可以完成任务了。

（91）流れのギルド职员の护卫

由北“スラート”一侧进入“堕落后の拔け道”，一路战斗便可以完成任务了，SIMPLE MISSION。

（92）不变の冰を入手せよ!

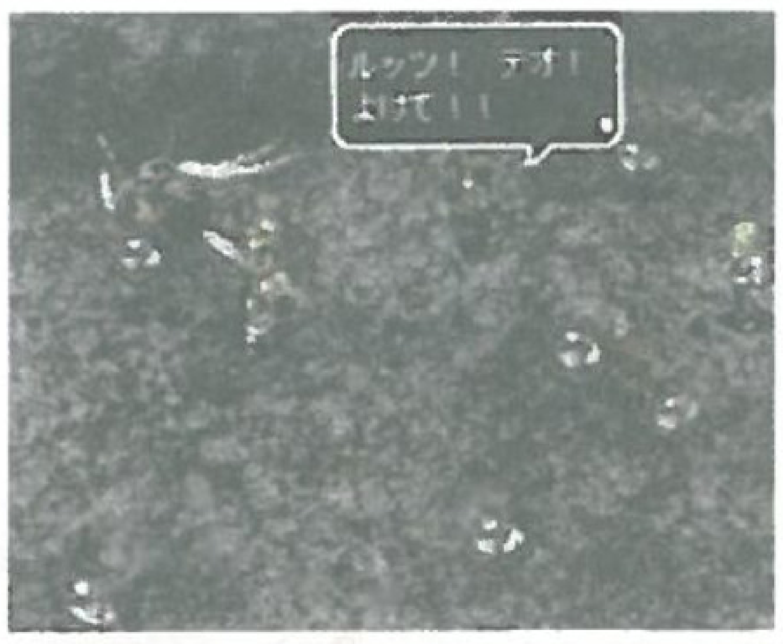
接受任务后到“ラマダ寺”了解情况后便可以进入寺北方的“冰の回廊”。一路前行被永久冰壁所阻。返回“ルーサ”的术法学院，再到“ペイサス”的大图书馆，接着再一次来到“ラマダ寺”，然后是术法学院的演习场，在此战斗后便可以返回到冰壁处，如此便可以展开对首脑战（注意对方可能会召出冰巨人！！）

（93）永远に爱を—最后の告白

接受任务后进入事务所右侧空屋的二楼玩迷你游戏，然后转到“ジャンク山”，还是玩迷你游戏。全部完成后转到“エテル岛·イティオの民家”，事件后便会自动来到“白骨の森”发生战斗，取胜即可。

（94）カリオテ洞窟のモンスター退治

一旦接受此任务，其他任务会被强制终止，所以一定要注意。而此役的目的便是击败赤之互死神！！（LV.60，HP500↑）

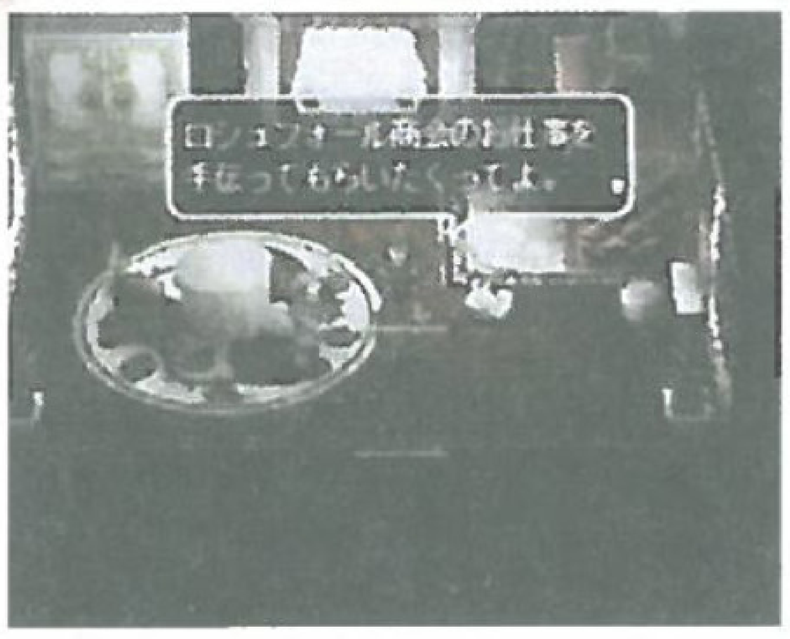


（95）“虹色の桥团”最后の决战

到“アストーニ桥”与虹色之桥战斗，对方的能力还是没有提升。

（96）ロシュフォール家の极秘事业计画

到“ロシュフォールの屋敷”会自动来到“ギスレム”，进入右侧的“デンジャードーム”（比武私斗处）战斗便可以了。



（97）歌姬ライブのステージを守り抜け!

接受任务到“イティオ”的酒场，仍旧是玩迷你游戏，内容是不让歌星的FANS靠近她，一旦失误便会被判任务失败。（先记录为妙）

（98）永远の炎を入手せよ!

到黑市的“チョンガラの店”与“チョンガラ”对话，然后来到“パンディラ”的“アリじいの店”（赌场右侧）。回到黑市与“チョンガラ”再次对话，再进入”北スラート”协会集落左侧的火山洞下到B3的炎之池。返回协会集落分别到道具协会、武具协会收集情报，再去一趟“ギスレム”的“デンジャードーム”，接着下到“南スラート”的“クタオの迷宫”。回到协会集落的道具协会后，再次来到炎之池，进行迷你游戏（会上去吗？）最后取得“ヂークベックのカード”便可以了。

（99）第一回“モンスターカード大会”

到“リノ“的怪兽协会去，回答问题：

第1问：クリムゾンロック

第2问：ガンナー

第3问：リッチ

第4问：メイジヘモジー

第5问：グリーンドラゴン

取胜后得到“カーディッシュのヤリ”

（100）ロシュフォール家女儿失そう事件

首先是到“ロシュフォールの屋敷”，再来到“アンリエッタの部屋“调查猫咪，接着到“ジハータ”的“ラマダ寺”去，然后到术法学院，最后便可以返回“ロシュフォールの屋敷”，事件后自动来到“ジャンク山”战斗。出现选择时只要选择“本气なのか？”便可，另外还要满足事件66、71、78、96全部胜利完成且在事件90时选择将花送给アンリエッタ）

（101）传说のモンスターを求めて???

首先去火山洞，而六匹龙的位置分别为：

火山洞（北スラート）（B3F）

冰の回廊（ジハータ）（3F）

湖の洞窟（エテル岛）（B2F）

大地の伤迹（フォレスタモール）（B7F）

みどろ沼（ラグナーク）（有可能不出现，要多试几次）

白骨の森（ラグナーク）（有可能不出现，要多试几次）

将六枚卡片交给委托人后会自动来到炎之池并取得最终之卡。

（102）新しい圣柩を完成せよ!

进入“エテル岛”的“湖の洞窟”最里侧的水晶之间。即可。

超时空之轮

PS | SQUARE | CD-ROM
游戏类型：ACT | 发售日：已发售

上期我们已为大家出过《CHORONO TRIGGER》的基本流程攻略，然而在游戏中如果进行方式和所干的事情不同，则最后得出的结局就会不同，而结局的总数多达十八个。除此之外，游戏还设有第二周期的设定，玩者只要完成整个游戏一次之后，再选择“来开启新一次的游戏”，这样每一个角色的LEVEL、武器与及道具都会保留起来，这样有利于玩者进行一些特定的剧情及能更快捷地完成每一个不同的结局。下面为大家公开这十八个结局的特定条件。

结局一 开发部人员的演词

在“旅程开始！梦2 千年祭”中，当主角一离开家园后就去将拉罗斯击倒；或是在“拉罗斯之叫声”时，“海底神殿”中古尼洛没有被击败下将拉罗斯击倒。这样在结局时就会来到一个开发室并有开发部人员的演词。

结局二 玛露的神先是加尔奴？

在“回来了”这幕剧情中，当主角们由AD600回到AD1000时，在古尼洛等人被押走捉去裁判之前把拉罗斯击。这样当回到“里尼广场”时就会看见加尔奴与王妃正在进行婚礼，那么玛露就是加乐奴的子孙。

结局三 加尔奴VS魔王

于“战斗！传说之剑库兰多里奥”一幕中，当加尔奴砍开魔岩窟入口的岩石后，在未与魔王战斗之前把拉罗斯击倒。这样的话最后加尔奴就会与魔王决战，战胜的一方影子便会浮在魔王城的顶端，到底谁会胜利呢？

结局四 魔王VS拉罗斯

在“魔法王国加济鲁”中，在扎克和莎娜未开启中央的黑色封印门之时前把拉罗斯击倒。这样，其后魔王就会在“海底神殿”单独挑战拉罗斯，而拉罗斯也会在“海底神殿”走出来接受挑战。

结局五 1999年的世界灭亡

在“拉罗斯之叫声”一幕剧情中，主角古尼洛在“海底神殿”以外的地方被拉罗斯击倒。在这时由于主角古尼洛被击倒。因此地球也便拉罗斯毁灭，世界进入了灭亡的时刻。

结局六 加尔奴变回人类

在最后“时之卵”剧情中，当主角古尼洛死后，众人在古代的北之岬中把魔王击倒，然后到“里尼广场”直接把拉罗斯击倒。在这时由于魔王已灭，其咒语也会解除，因此加尔奴就得以变回人类。

结局七 玛露与露嘉的品评会

在“魔法王国加济鲁”一幕中，当扎克及莎娜打开中央的黑色封印门之时，而项链并未吸取魔神器的力量之前把游戏完成。这样在结尾画面中就会看见玛露与露嘉出现，并随她们的喜好来品评每一个主要角色。

结局八 恐龙人的未来

在“足迹！追迹！”中，回到AD600去，在未与恐龙人首领艾沙拉对决时先把拉罗斯击倒，然后再前往“里尼广场”。这时向四周看看就会发觉在广场中、民家甚至市场的人都会变成恐龙，就连主角自己也变成恐龙。

结局九 恐龙人是魔族的祖先

在“勇者TATA与青蛙加尔奴”这剧情中，当众人找出“传说之剑”的剑柄后，再回到古代AD600把拉罗斯击倒。那么就会得知原来恐龙人是魔族的祖先，并一直计划统治世界。

结局十 魔王的真身原来是古尼洛

在“魔族村之人们”的故事中，在“捷兰桥”中与“魔王军”对战后，先把拉罗斯击倒，然后才去找出“传说之剑”的剑柄。其后在游戏的结尾画面中就会看到主角古尼洛坐在魔王的椅上，并统领世界。

结局十一 怀念古尼洛的玛露，并追随他的背影

在“时之卵”一幕中，当主角古尼洛死后，众人在“魔法王国加济鲁”中把时光机取回，并与魔王结成同伴的情况下完成游戏，这样在结尾画面中就会看到古尼洛的影子，而玛露则默默地追随着。

结局十二 古尼洛与玛露在气球上

在“时之卵”这个剧情中的末段，当主角古尼洛复活后。众人使用时光机飞进拉罗斯之内，并将其打倒，这样就会看到主角古尼洛与玛露用气球起飞，并在气球上环视整个世界。

结局十三 众人以后的生活

在“勇者TATA与青蛙KAERU”这一幕中取得“传说之剑”的剑柄之后，在被邀请到“依奥卡村”的舞会前把拉罗斯击倒，那么就会在游戏结尾的画面中看到每个角色以后的生活片段。

结局十四 小青蛙们长大成人

于“魔族村之人们”这个剧情时，在古时回到AD1000的“美迪那村”、再去到AD600的“多尔斯村之后山”之前把拉罗斯击倒，那么在结尾的画面中就会见到一群小青蛙已长大成人的片段。

结局十五 主角古尼洛及玛露的相片

去到“时之卵”这剧情中，当主角古尼洛死后，众人离开“海底神殿”之后直接去把拉罗斯击倒，这样就能够在结尾时看到一些主角古尼洛及玛露的相片。

结局十六 在梦幻千年祭上与同伴们分离

在“时之卵”这一幕的剧情中，如玩者没有达成以上条件时完成游戏，那么在游戏中的结尾部分就会看到众同伴在梦幻千年祭的晚上各自分离，展开属于自己的生活。

结局十七 小角色登场

在游戏的“战斗！传说之剑库兰多里奥”一幕中，当众人从古时AD600回来后，将“传说之剑”交给加尔奴之前完成游戏，就可以在游戏完结时的画面中看到一众游戏中出现的小角色登场。

结局十八 超越时空的真相

在最后一幕“星星的梦还未终结”中，将“海底神殿”攻破后，用时空机以外的方法到达拉罗斯处，并将拉罗斯击倒，这样就会看到一艘太空船在天空中飞过的结局。

PS	Whopee Camp	CD-ROM
	游戏类型: ACT	发售日: 已发售

東巴！野性的歷險

Story

在一个连地图都没有记载下来的宽广的大陆上……

由七只魔猪组成的“魔猪党”被东巴(トンバ)击退后，已经在世上绝迹了一段很久的时间，东巴也安稳地生活着。就这样，一年已过去了，他认识了小猴子沙达(サンタ)，还成为了好朋友。

有一天，东巴在居住的村落中唯一的一个信箱里，收到一封突如其来的来信，打开它时，竟然出现了一只会飞的小虫。对东巴来说这条小虫并不陌生，因为它是与东巴的女朋友比芝(ピンチ)一起生活的史加拉(スカラ)。

“东巴！你最重要的朋友发生了意外！”史加拉慌张地说。东巴从史加拉口中得知此事跟魔猪团的复活有关，众人内心都大为忐忑不安。

当史加拉向大家交待了事情经过后，便为大家引路，第一步就是从山崖跳下去……

泰山东巴及史加拉的冒险故事由此展开。

游戏系统

SAVE 的位置是在村口的路牌上，而读取方法除了在标题画面外，玩者也可在游戏进行中按START键进入暂停选项的“データをロードする”读取进度。

攻略开始

前往燃烧着的小屋!
(燃えている小屋へ行こう！)

Event 条件：开始游戏。

完成方法：到达村内燃烧着的小屋。

Clear 后取得 AP：2000

把水注入!
(水を入れよう！)

Event条件：在加利小屋附近取得位于上方的水桶。

完成方法：拉动水泵把水泵出，并用水桶把其乘载着。

Clear 后取得 AP：2000

另处道具：水桶。

救助加利!
(！カニをたすけよう)

Event条件：完成“把水注入！”这Event。

完成方法：两次把载入了水的水桶交给加利。

Clear 后取得 AP：2000

另处道具：加利会交出水桶及黄金蛋。

开动山谷的挂网!
(谷の仕掛けアミをあげろ！)

Event 条件：从加利小屋前的晾晒挂网上取得item“星型之齿车”。

完成方法：把“星型之齿车”交给岬之小屋的主人。

Clear 后取得 AP：5000

取得捕蟹筲箕!
(カニをつかまえるカゴ！)

Event 条件：完成“开动山谷的挂网”这Event。

完成方法：打倒山谷挂网旁的魔猪，它手上的筲箕便会弹到远处的桶子上，再把其拾取便可。

Clear 后取得 AP：2000

另处item：到达山谷间的挂网取得武器回力刀、两条小鱼、壶子及筲箕。

蛋中的雏鸟!
(タマゴからヒナドリ！)

Event条件：打击水泵上的蛋。

完成方法：打击鸟蛋使其溜进水泵前端前的桶中，然后再攻击桶子，便可得到雏鸟。

Clear 后取得 AP：3000

另处item：取得两只雏鸟。

两只雏鸟的巢!
(2匹のヒナドリの巣！)

Event 条件：完成“蛋中的雏鸟！”这Event。

完成方法：爬上钩鱼小屋后的大树顶上便可。

Clear 后取得 AP：5000

红色的宝箱!
(赤の宝箱！)

Event 条件：跳上任何一个红色宝箱上。

完成方法：完成前往胡尔的小屋这Event后，便可得到“赤のかぎ”，然后开启任何一个红色宝箱。

发现Event取得 AP：1000

Clear 后取得 AP：2000

收集黄金蟹!
(コガネガニを集めよう！)

Event条件：取得筲箕

完成方法：收集三只黄金蟹。首先是从加你里得到，其次

是从钓手的上方取得；最后是从红色屋顶小屋的屋顶上取得。

Clear 后取得 AP：2000

冒险者之箱！
（冒险者の箱！）

Event 条件：到达山谷挂网附近的斜坡上

完成方法：玩者的 A P 要最少要有 30000 才能开启。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：5000

另得 item：ぶタハナのパネル

前往胡尔的小屋！
（ウィンの风车小屋へ！）

Event条件：完成“收集黄金蟹”这个Event

完成方法：到达风车小屋内。

Clear 后取得 AP：10000

另得 item：可进入新版图——铁管地带

收回鱼丝！
（引っかかつた钓り糸！）

Event条件：跟钓手说话或从红色屋顶小屋上取得鱼钩。

完成方法：从红色屋顶小屋上取得鱼钩。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：2000

另得item：取得ココッカろのふく这衣服。

用冰冷来消灭！
（冷やせばをる消える！）

Event条件：跟铁管地带入口附近的矿工谈话

完成方法：取得冰回力刀，并攻击喷气口上的火属性敌人

Clear 后取得 AP：2000

喉咙干涸的旅人！
（のどがかわいた旅人！）

Event条件：到达铁管地带的小屋的下层

完成方法：出外打一桶水给他便可。

发现 Event 取得 AP：3000

Clear 后取得 AP：5000

打通全部喷气口！
（全ヤッパーをはすせ！）

Event 条件：完成用“冰冷来消火！”这 Event。

完成方法：把在铁管地带内，于喷气口上的敌人打掉，紧记其中一个敌人在铁管地带入口。

Clear 后取得 AP：5000

时常燃烧的燃料！
（よく燃える燃料！）

Event条件：在铁管地带开启位于“アリネズミの家”附近的红色宝箱

完成方法：取得该道具后，往“グランの家”，并通过输送带向正掘矿石的矿员对话。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：1000

另得 item：キョウカせきたん

拉下后开启！
（引いであけよう！）

Event条件：拉下封锁着“炭矿の町”的铁链

完成方法：把两条铁链拉下便可。一条拉于“炭矿の町”的入口附近，另外的则位于“アリネズミの家”上方，当爬上“アリネズミの家”右方的铁链后，再把左方燃烧着的铁链用冰回力刀冷却，并把其拉下便可。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：5000

另得 item：可进入新版图一“炭矿の町”

前往巴斯的家！
（バンシーの家へ行こう！）

Event条件：完“拉下后开启！”这条件后，到达“炭矿の町”入口便可。

完成方法：到达“炭矿の町”的巴斯家中。

Clear 后取得 AP：1000

火药库之爆弹！
（火药库のバクダン！）

Event条件：前入“炭矿の町”入口附近的“大部屋”跟矿员对话。

完成方法：用木槌把“铁管地带”附近屋子第二层键的打下，并进入屋子拿取炸药。

Clear 后取得 AP：2000

另得 item：爆弹

洗掉不思议的污渍！
（不思议なカヌマリを洗え！）

Event 条件：前往巴斯之家上层。

完成方法：完成了时常燃烧的燃料这 Event，并到达“キカイ室”。

Clear 后取得 AP：2000

倒下沙泥！
（砂で埋めよう！）

Event条件：前往巴斯之家上层。

完成方法：当取到了手推车后，便到输送带下乘载泥土，然后便往还三次把泥土推到“キカイ室”入口前的洞内。

Clear 后取得 AP：2000

找寻木槌！
（トカチンを探せ！）

Event 条件：完成洗掉不思议的污渍！这 Event。

完成方法：前入“トロッコ乘り场”，并取得木槌。

Clear 后取得 AP：2000

另得 item：武器木槌。

把大岩轰飞！
（大岩をふっ飞ばせ！）

Event 条件：完成找寻木槌！这 Event。

完成方法：取得爆弹后，往“铁管地带”的吊桥之上。

Clear 后取得 AP：5000

另得 item：トロッコのレール

送回给布兰！
（ブランに届けよう！）

Event 条件：完成把大岩轰飞！这 Event。

完成方法：前往巴斯家找布兰。

Clear 后取得 AP：10000

另得 item：“ほのお”のふういんぶくろ

可进入新版图一“放牧地”

卡车之免许!
(ドロッコの免许!)

Event条件: 完成"打通全部喷气口! "这Event并到大部屋跟位于中间的住客对话。

完成方法: 到达"トロッコ乘り场"内。

Clear 后取得AP: 1000

另得item: "トロッコの免许证"

送回大袋!
(大きな袋を届けよう!)

Event条件: 把雪堆打破, 并前往"大きなエソドシの家"跟圣诞老人对话, 或找到袋子。

完成方法 到达左方大树前之路, 并打破雪堆, 取得"大きな袋", 然后往"大きなエソドシの家"。

Clear 后取得AP: 2000

另得item 武器火炎槌

隐藏的日记!
(隐された日记!)

Event条件: 到达"大きなエソドシの家"内把木箱推人, 然后开启红宝箱, 取得日记, 又或跟在左方大树附近的人对话。

完成方法: 前往左方大树附近徘徊的人, 并把日记交给。

Clear 后取得AP: 5000

另得item: 绿色锁匙, 若以其开启大树左方雪堆内的宝箱, 便可得到ムササビのふく这衣服。

古积拉喜欢的食物!
(クジャラの好物!)

Event条件: 打破左方大树附近的雪堆。

完成方法: 穿着ムササビのふく后, 在空中取得item "ヤマモモ"。

Clear 后取得AP: 2000

另得item: ヤマモモ

溶掉巨大的冰块!
(巨大な冰を溶かせ!)

Event条件: 打破左方大树附近的雪堆。

完成方法: 用火炎槌打破冰柱, 并战胜冰猪。

Clear 后取得AP: 2000

刺虫的燃烧气体!
(イソギンのもえカス!)

Event条件 把火焰属性的怪物用冰回力刀冷却, 然后把其抛入粉红色像虫的敌人中, 最后将虫消灭。

完成方法: 跟Event条件相同。

Clear 后取得AP: 10000

另得item イソギンのもえカス

刺虫的冰体!
(イソギンの冰!)

Event条件 把雪球抛入那粉蓝色, 像虫的敌人口中, 并用火炎槌把它消灭。

完成方法 跟Event条件相同。

Clear 后取得AP: 10000

另得item イソギンのこおり

往升降机!
(リストで行こう!)

Event条件: 完成"巨大な冰を溶かせ! "这条件, 并爬上梯子到达"リスト小屋"。

完成方法 完成"クジャラの好物! "这条件。

Clear 后取得AP: 5000

可进入新版图一"顶上之牧场"。

治疗疲劳的温泉!
(疲れを愈す温泉!)

Event条件 跟"顶上之牧场"入口的人对话。

完成方法: 从"铁管地带"的吊桥上用桶子取得热水后, 再给那人热水。

发现Event取得AP: 2000

Clear 后取得AP: 10000

开动升降梯!
(ハシゴを上げよう!)

Event条件: 经过"作业室"上方的爬梯, 便可取得"六角の齿车"或跟在"顶上の小屋"附近的人说话, 便会发现此Event。

完成方法 把"六角の齿车"交给"顶上の小屋"附近的人

发现Event取得AP: 3000

Clear 后取得AP: 2000

究极的雕刻!
(究极の雕刻!)

Event条件: 经过"作业室"上方的爬梯, 便可到达"雕刻家小屋", 在那里把巨冰推到雕刻家前便可。

完成方法: 完成"开动升降梯"这Event后, 并返回"雕刻家小屋"。

发现Event取得AP: 3000

Clear 后取得AP: 1000

静电气大爆发!
(静电气で大バクハツ!)

Event条件: 到达"顶上の小屋"内, 跟菲姆(ファム)先生对话。

完成方法: 取得三只クジャラ, 并把其交给, 而其中一只, 在完成了"开动升降梯"这Event后, 跳到对岸, 便可取得, 最后可返回"顶上小屋"内。

发现Event取得AP: 3000

Clear 后取得AP: 10000

另得item: "こおり"のふういんぶくろ

可进入新版图一"森の入口"。

泣之门扉!
(泣のきのドビラ!)

Event条件: 发现在任何地方的"泣之门扉"。

完成方法: 到"笑い哭きの森林"取得南瓜"泣きじょうたい", 便可开启门扉。

发现Event取得AP: 2000

Clear 后取得AP: 5000

笑之门扉!
(笑いのトビラ!)

Event条件: 发现在任何地方的"笑之门扉"。

完成方法: 到"笑い哭きの森林"取得南瓜"笑いじょうたい", 便可开启门扉。

发现Event取得AP: 2000

Clear 后取得AP: 5000

进入灵魂的眼中!
(タマシイの目を入れろ!)

Event条件: 跟"森の入口"前的人对话。

完成方法 入口前使用冰回力刀攻

击敌人，那就可以扑上敌人身上，再从而把其消灭，而在这一版图内消灭了这三个相同类型的敌人的话，就可以完成这 Event。

Clear 后取得 AP：2000

欠缺蓝色的画板！
（絵に足りない青色！）

Event 条件：在“森の入口”取得“青のカジツ”。

完成方法：到树洞中的“画家工作室”把“青”交给画家。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：2000

另得 item：蓝色锁匙

打倒番人！
（番人を倒せ！）

Event 条件：完成“进入灵魂的眼中”这 Event。

完成方法：玩者不难发现有一只穿着斗蓬的猪敌人，他会使用飞手套向玩者攻击。如被其击中的话，东巴就会变成透明，此时东巴是不能拿取任何 ITEM，也不会受到攻击。然后再以“透明之身”挑战番人，对战时只要用槌子攻击番人的舌头便可。

Clear 后取得 AP：5000

另得item：トソグリソのすず(可在任何时候到达“笑い哭きの森”)

橡实与开关键！
（トソグリソとスイッチ！）

Event 条件：在“笑い哭きの森”的笑之门扉内。

完成方法：把室内左边的木柱由左边推到右边，并踩在木柱上。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：5000

取得飞索！
（クルピンを手に入れろ！）

Event 条件：位于“笑い哭きの森”的笑之门扉下方，把木柱用槌子打下。

完成方法：分别把三条木柱打下，除了在笑之门扉下方外，还有一条木柱在左方，最后的位于此森林最上方，哭之门扉的屋子后面，只要经过此门扉便可找到。完成以上步骤后，便可在尽头的蓝宝箱中取得武器——“飞索”。

Clear 后取得 AP：5000

另得 item：武器飞索

把饲料交给雏鸟！
（エサをヒナドリに！）

Event条件：在铁管地带内开启指定的红色宝箱

完成方法：到达渔师之村左面的大树。

发现 Event 取得 AP：3000

Clear 后取得 AP：10000

另得 item：ヒナドリにのエサ × 2

是谁遗失的物件！
（誰かの落とし物！）

Event 条件：用武器攻击渔师的桶子，当把所有桶子的颜色打成一致后，就会开动机关，那玩者就可取得“金针”。然后再把它交给钓手便可。

完成方法：跟 Event 条件相同。

发现 Event 取得 AP：20000

Clear 后取得 AP：5000

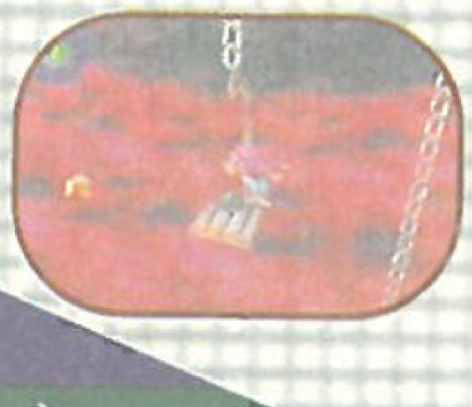
另得 item：可取得“人鱼のウロコ”

在特别的碟的中间！
（特別なドロの中身！）

Event 条件：拉下吊桥下的铁链，并取得 item“とくべつなドロのカタマリ”。

完成方法：把“とくべつなドロのカタマリ”放入“キカイ室”的洗净机中冲洗便可。

发现 Event 取得 AP：2000



Clear 后取得 AP：10000

另得item じゅんどのひこいカルイマイト

制成轻合金！
（軽い合金を作ろう！）

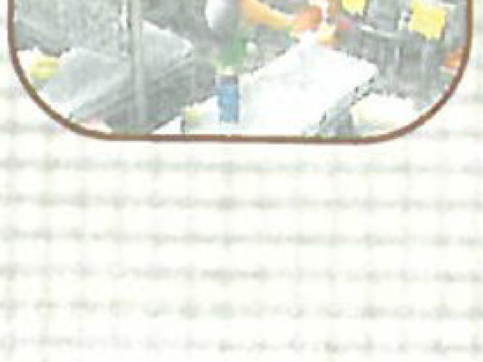
Event条件：完“特别なドロの中身”这条件。

完成方法 把“じゅんどのひこいカルイマイト”放入“キカイ室”的燃烧机中，那就会得到“じゅんどのひこいカルイマイト”，然后再把其放入合成机内。最后从铁管地带中再找到一个“とくべつなドロのカタマリ”，再重复以上的步骤便可。发现 Event 取得 AP：5000

Clear 后取得 AP：20000

厨师的特别菜单！
（コックの特別メニュー！）

Event 条件：前往“炭矿の町”内，“キカイ室”入口附近“大食堂”与厨师对话。



完成方法 完成“经过烧烤的肉块”这Event后，把“おおきなニクのステーキ”交给厨师。

Clear 后取得 AP：10000

经过烧烤的肉块！
（よ焼くいてステーキ！）

Event 条件：前往“炭矿の町”内，“キカイ室”入口附近的“大食堂”，并取得“おおきなニクのカタマリ”。

完成方法：把“おおきなニクのカタマリ”放入“キカイ室”的燃烧机中便可。

Clear 后取得 AP：10000

另得 item：おおきなニクのステーキ

浆糊没有了！
（なくしたねんどべう！）

Event条件：到大部屋跟最后位置的住客对话。

完成方法：往大部屋附近的屋子内，并把桌上的瓶子调查两次，然后会得到 item“ねんどべう”，最后把此 item 交给回大部屋住客便可。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：5000

空着肚子的沙旦！
（ならべこサンタ！）

Event 条件：完成了“洗掉不思议的污渍”这Event，并前往“炭矿の町”的左面第二层的屋子内，跟猴子沙旦对话。

完成方法：在铁管地带吊桥的铁链下得到香蕉后，再到“キカイ室”用燃烧机把香蕉烧燃，最后把其交给沙旦便可。

发现 Event 取得 AP：2000

Clear 后取得 AP：5000

隐藏了的三姐妹！
（三姐妹とかくれほ！）

Event条件：到“作业室”跟里面的三姐妹对话。

完成方法：在“放牧地”找出三姐妹，第一个在版面最右的位置，需要穿着ムササビのふく才能到达，其次是在版面右上方的爬梯上，再进入左方山洞并滑下便能发现；最后的也是在版面右上方的爬梯附近，只要把敌人投入下方的石洞中，便能成功。发现Event取得AP：2000

Clear 后取得 AP：10000

另得item：ユキホタル × 3

古积拉的洗濯小屋!
(タジャラの洗濯小屋!)

Event 条件: 往道具部屋下方,跟"雕刻家の小屋"入口前的人对话。

完成方法: 到达タジャラの洗濯小屋。

发现 Event 取得 AP: 2000

Clear 后取得 AP: 5000

怪物之标贴
(オパケのはりがみ)

Event 条件: 发现任何怪物标贴。

完成方法 在"笑い哭きの森"中被身披紫色斗篷的敌人捉住后,身体便会变成透明的,便可进入标贴。

发现 Event 取得 AP: 2000

Clear 后取得 AP: 10000

率直的果实!
(まともの实!)

Event条件 开启在"笑い哭きの森"的"泣之门扉",并跟内里的人对话。

完成方法 首先要得到的白色锁,然后打开"铁管地带"的笑之门扉。

发现Event取得 AP: 2000

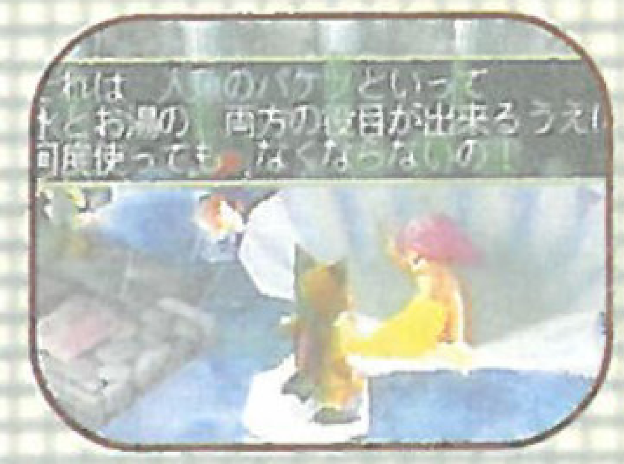
Clear 后取得 AP: 10000

另得 item: まともの实

水草的秘密!
(スイ草のヒミツ!)

Event条件 得到飞索后攻击スト草。スト草的外表是呈透明状,弹性强的东西。

完成方法 把各地的スト草用飞索刺破。



发现Event取得 AP: 3000

Clear 后取得 AP: 20000

另得 item: にんぎょのパケツ

守护秘宝的机关!
(秘宝を守るカラクリ!)

Event 条件: 按动其中一个遥板中的机关。

完成方法 把所有遥板都设定成由上至下的状态。

Clear 后取得 AP: 2000

可前往最左面的秘宝库。

吃叶子的毛虫!
(叶っぱを食べるオオイモムシ!)

Event 条件: 在摇板上把毛虫推跌。

完成方法: 所有遥板都设定成由上至下的状态、并成"守护秘宝的机关!"这 Event。

发现Event取得 AP: 5000

Clear 后取得 AP: 20000

放在天秤上的岩石龟!
(イワガメでパランスとろう!)

Event条件: 完成"守护秘宝的机关!"这 Event,并到达左面的秘宝库。

完成方法: 到达"森の奥地"的最左下方便可得到イワガメ,最后把其带往秘宝库便可。

Clear 后取得 AP: 10000

另得道具: "ゴースト"のふういんぶくう

可进入新版图—"サーカス村"

封印! "幽灵"之魔猪!
(封印! "ゴースト"の魔ブタ! !)

Event 条件: 完成"放在天秤上的岩石龟"这 Event。

完成方法 当往铁管地带下层时,门扉便会出现,进入后便可向其挑战。而对战方法跟一般魔猪相同。

Clear 后取得 AP: 10000

另得 item: "幽灵"のマブタローブ (穿着后按十字键的下及○键可使出大地魔法)

打击遥遥板!
(シーソーでぶつけろ!)

Event条件 去"サーカス村"中第二层的管理小屋跟猪族人对话。

完成方法 往底层左上方把圆球推到右边的摇板上,并用槌子把圆球打到上层。然后再上层打掉圆球以掸击鹦鹉,那就可得到"三角の齿车",最后把齿车交给管理小屋的猪族人便可。

Clear 后取得 AP: 2000

能说话的猪之服!
(话すにはブタの服!)

Event 条件: 在"サーカス村"中跟头上顶着竹萝的女子对话。

完成方法: 达成"打击遥遥板!"这条件后,便可通过桥梁,从部屋门前取得锁匙。然后去最左方的"サーカス仓库"开启柜子,便可取得ブタの服,当更换了此服装后,跟任何猪族人对话,便告完成。

Clear 后取得 AP: 5000

另得item: ブタの服(穿着后能跟猪族人对话)。

对伤患有效的治愈草!
(ケガに效くナオリ草!)

Event 条件: 到达"サーカス村"最下方的洞穴内。

完成方法: 然后跟广场右方的小孩对话。

发现 Event 取得 AP: 2000

Clear 后取得 AP: 10000

受了伤的母亲!
(ケガをしたお母さん!)

Event条件: 前往"炭矿の町"入口附近的小屋跟那伤者对话。

完成方法: 完成ケガに效くナオリ草这个Event,并再次返回"炭矿の町"入口附近的小屋中。

发现 Event 取得 AP: 2000

Clear 后取得 AP: 10000

另得 item: ゆうきのじゅもん 1/2

很想看小丑的杂技表现!
(ピエロのサカスガ见たい!)

Event条件: 往第二层的最左方,跟同样穿着了ブタの服的小孩对话。

完成方法: 当完成了"帮助小丑"这个Event后,再一次跟小孩对话便可。

Clear后取得AP: 2000

帮助小丑!
(ピエロを手信おう!)

Event条件: 往第二层的最左方,跟同样穿着了服的小孩对话。然后往下层的小丑对话。

完成方法: 小丑会从线上跳下来,玩者倩地上的软垫来垫着小丑,便算成功。

Clear 后取得 AP: 2000

猪族的小丑像!
(ブタ族のピエロ像!)

Event条件: 完成了“帮助小丑! ”这个Event后，便可往第二层原“ブタ族の馆”跟内里的猪族人对话便可。

完成方法: 完成了“井户のフタを开けろ! ”这个Event后，到达“ブタ族の馆”便可。

Clear后取得AP 10000

另得item 到达地下通道(井底)可取得item“だいち”のふういんぶくう

开启井户的盖子!
(井户のフタを开けろ!)

Event条件: 完成了“ピエロを手信おう”这个Event后，便可往第二层的“ブタ族の馆”跟内里的猪族人对话便可。

完成方法: 立即去“サーカス仓库”，用身后的item“パオンクサ”来把象引到井边。如失败要再一次到“ブタ族の馆”取得item再作尝试。

Clear后取得AP: 2000

另得item: カタカシのしょ

封印! “大地”之猪魔!
(封印! “大地”の魔ブタ! !)

Event条件: 到地下通道取得“だいち”のふういんぶくう

完成方法 到达放牧地的最左上方，便会出现一道门扉。对战时玩者要扑上猪魔身上，然后把它三次投人封印袋中便可。

Clear后取得AP: 10000

另得item: “大地”のマブタローブ(穿着后按十字键的下及○键可使出大地魔法)

效果: サーカス村的村民会恢复原状。

空腹的旅行者!
(空腹の旅人!)

Event条件 到达了“水の圣殿”后，跳到入口前的第一条石柱上，然后紧按□键，往后方跳到左面上层的部屋内。

完成方法: 把从宝箱得到的生果交给他。

Clear后取得AP: 3000

开启水门!
(水门を开けろ!)

Event条件: 在“水の圣殿”第三条石柱上取得“丸型の齿车”。

完成方法 把“丸型の齿车”交给水门附近的人。

Clear后取得AP 2000

填补洞穴的水晶板!
(穴をふぐクリスタルの板!)

Event条件: 到达“水の圣殿”后，扑上像红■的敌人身上，先把它的头盔除去，然后便可击到它，它会剩下item クリスタル。取得后可到达于入口的上的“クリスタル职人の部屋”跟职人对话便可。

完成方法: 然后到达贮水室跟人鱼对话便可。

Clear后取得AP 2000

贮水器中的人鱼!
(贮水器の中の人鱼!)

Event条件: 把水门开启后，便可到达贮水室，然后跟人鱼对话。

完成方法 完成“填补洞穴的水晶板! ”这个Event便可后，并踩上右面的脚踏便可。

Clear后取得AP: 5000

另得item: 然后跟人鱼对话，便可把ブタの服变成可游泳的服装。

把白色的脚踏弄沉!
(白い足场を沈めよう!)

Event条件 穿着“泳げるブタの服”，到入口第三条石柱后爬上楼梯，然后向右移动跟踩着红宝箱的人对话。

完成方法: 那人的上方会有个开关键，只要跳到键的左边并作攻击便可。

Clear后取得AP 2000

另得item: 白いカギ(白色钥匙)

神圣的台座!
(圣なる台座!)

Event条件: 往“水の圣殿”的最右方，并踩在“圣なる台座”上。

完成方法 返回“顶上之牧场”的雕刻室小屋，便可得到item“冰のチヨウコク”，然后再把“冰のチヨウコク”放回“圣なる台座”上便可。

Clear后取得AP: 2000

另得item: 可用桶子把往上层把“圣水”乘载。

紧合了的贝壳!
(闭じた贝壳!)

Event条件: 穿着“泳げるブタの服”到达有红■守护的水门。

完成方法: 完成“谁かの落とし物”这个Event，把“人鱼のウロコ”带回水门内的人鱼便可。

发现Event取得AP: 3000

Clear后取得AP: 20000

另得item: ちがらのじゅもん1/2

瀑布的另一面!
(泷のむこうがわ!)

Event条件: 到达风车小屋的屋顶上

完成方法: 得到“泳げるブタの服”后，便可经过平时不能通过的水流到达瀑布中的洞穴中。

发现Event取得AP: 5000

Clear后取得AP: 10000

封印! “冰”之魔猪!
(封印! “冰”の魔ブタ! !)

Event条件 完成“静电气で大バクハツ! ”这个Event。

完成方法: 得到“泳げるブタの服”后，可在“水の神殿”最右方经过平时不能通过的水流到达瀑布中的洞穴，当中会有一道门扉，进入后可跟魔猪决战。战魔猪的方法是扑到魔猪头上，然后在次把它投进封印袋中便可。

Clear后取得AP: 10000

另得item “冰”のマブタローブ(穿着后按十字键的下及○键可使出冰魔法)

效果: 放牧地及顶上之牧场会恢复原状。

缩小了的东巴 迷你东巴!
(小さなトンパミニトンパ!)

Event条件 穿着“泳げるブタの服”经过平时状态不能通过的水流，跟上方的人对话。

完成方法 往返以前的方，取回四个齿车，交给那人便可。

发现Event取得AP: 2000

Clear后取得AP: 10000

可变成缩小状态。

鼠穴之通道!
(アリネズミの里!)

Event条件: 打击鼠穴

完成方法: 完成“小さなトンパミニトンパ”这个Event后，以缩小的状态用羽毛返回“渔师之村”，进入“アリネズミの里”便可。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：10000

鼠穴之草梅!
(アリネズミのベリーナッツ！)

Event条件：进入“アリネズミの里”跟内里的老鼠对话。

完成方法：迷你游戏之一，只需在一定间内取得一百个果实便可。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：2000

另得item：ミニッタの宝(可随时变大缩小)

麻烦的草菇!
(ジャマな大キノコ！)

Event条件：完成“アリネズミのベリーナッツ”这个Event便可。

完成方法：取得“Spoon”但可，而“Spoon”在“天之大泷”，两伙水草之间。

发现Event取得AP：1000

Clear后取得AP：1000

另得item：ミエラーの宝

逃走了的古积拉!
(逃げ出したクジャラ！)

Event条件：完成了“封印！冰之魔猪！”这个Event，并到达“顶上之牧场”的“顶上之小屋”跟屋内的人对话。

完成方法：三只クジャラ再一次走失，它们的位置跟被冰封时的相同，不难寻回。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：10000

另得item：ちえのじゅもん1/2

经晾晒后的鱼干!
(干したら干し鱼！)

Event条件：完成“收集黄金蛋”这个Event，并再次到达岬之小屋。

完成方法：在“渔师之村”把鱼网拉下，并把四条小鱼(ごさかな)挂在鱼网上，再把鱼网拉起。然后到“渔师之村”路牌前把游戏记录，再行讯出，玩者在前往鱼网便可得到“干し鱼”。如不成功只要重覆记录、读出游戏这步骤便可。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：2000

草莓果实的大收获!
(ベリーナッシの大收获)

Event条件：完成了“鼠穴之通道”这个Event后，再行跟老鼠对话。

完成方法：在一定时间内取得二百个果实。

Clear后取得AP：10000

另得item：おうごんのほし

冒险者之证!
(冒险者の证！)

Event条件：完成冒险者之箱这个Event

完成方法：开启全部五个冒险者之箱

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：20000

另得item：五个ブタハナのパネル

滚烫后的芋头!
(ほつかほかジャカイモ！)

Event条件：往大食堂查看菜单

完成方法：首先要在“リスト小屋”前取得item“ジャガイモ”，然后把其二次放于“铁管地带”吊桥上的水龙头下，并开动水喉便可。

Clear后取得AP：10000

另得item：ゆでたジャガイモ

快走！卡车
(急げ！ドロッコ)

Event条件：完成“卡车之免许”这个Event

完成方法：在一分十六秒内到达终点。

Clear后取得AP：20000

另得item：バけつ

超速的合金卡车!
(合金ドロッコで超スピード！)

Event条件：完成“快走！卡车”这个Event

完成方法：在一分十秒内到达终点。

发现Event取得AP：1000

Clear后取得AP：10000

另得item：おうごんのほし

名人的壶子!
(名人のツホ！)

Event条件：到位于大部屋附近的屋子内，并把桌上的瓶子调查两次。

完成方法：完成“煤炭之中的粘土”这个Event后，再返回大部屋附近的屋子。

发现Event取得AP：3000

Clear后取得AP：10000

另得item：ゆうきのじゅもん1/2

煤炭之中的粘土!
(ドロの中からねんど！)

Event条件：完成“浆糊没有了”这个Event

完成方法：当在“铁管地带”得到“ドロのカタマリ”后，便可把其拿到“地下キカイ室”的洗净机冲洗，便可得到“ねんど”。最后再把其交给位于大部屋，住在最后部的房客便可。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：10000

另得item：めいじんのツボ

神圣的树木!
(圣なる木！)

Event条件：得到飞索后，前往放牧地，然后利用飞索往上层。到达左方石山便可发现这个Event。

完成方法：在石化了的“圣なる木”使用圣水。

发现Event取得AP：3000

Clear后取得AP：20000

另得item：可通往树顶，取得“たびびとのリュック”。

遗忘了的背囊!
(忘れられタリユック！)

Event条件：完成“空腹の旅人”这个Event。

完成方法：完成了“圣なる木”这个Event后，把“たびびとのリュック”交给那旅人。

Clear后取得AP：20000

沾上油渍的旅人!
(アブラまみれの旅人！)

Event条件：到“作业室”跟内的旅人对话。

完成方法 完成了“经过烧烤的肉块”这Event后，便可得到“おおきなニクのステキ”，然后把其交给厨师，他会制成“ステーキサンド”，最后把其交给“作业室”的旅人便可。

发现Event取得AP：3000

Clear后取得AP：10000

找出是谁说谎话!
(うそつきだれだ！)

Event条件：当完成了“隐藏了的三姊妹这个Eventt后，再返回作业部屋跟三姊妹对话。

完成方法 她们会给玩者“うそつきバッジ”，她们在人会向玩者讲及一些有关游戏上的资料。而当中有一个是说谎的，然后可把“うそつきバッジ”交给那人，再连续三次找出那说谎的人便可。

发现Event取得AP：3000

Clear后取得AP：10000

另得item：ちからのじゆもん1/2

洗濯机的保险丝!
(洗濯机のヒューズ！)

Event条件：在道具部屋发现item“おおがたヒューズ”。

完成方法 完成“冲洗古积拉”这个Event后，再把“おおがたヒューズ”交给洗濯屋内的人。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：10000

冲洗古积拉!
(クジャラを洗え！)

Event条件：到达洗濯小屋。

完成方法：在一分三十秒内，把六只古积拉连环三次投入洗濯管道口中便可。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：20000

另得item：トラダコのあブラおとし

冲洗古积拉的达人!
(クジャラ洗いの达人！)

Event条件 完成“冲洗古积拉”这个Event。

完成方法 在一分三十秒内，把六只古积拉连环七次投入洗濯管道口中便可。

Clear后取得AP：10000

另得item：おうごんのつき

收集珍贵的海产!
(珍しいコレクション！)

Event条件：把作业部屋上的地窖冰块打破，并到达地窖。

完成方法：集齐四种珍贵的海产，第一种是“渔师の村”是大树旁，第二是到达“顶上の牧场”用飞索刺破水草；第三是到“水の神殿”的水流下；最后是当完成了“封印！幽灵之魔猪！！”这个Event后，到达“笑い哭きの森”，并用槌子打击草菇，便可取得。然后把所四种海产带往地窖便可。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：20000

石化了的比洛!
(石になったバロソ！)

Event条件：在“笑い哭きの森林”入口附近检查石像。

完成方法：在“水の圣殿”里用桶子取得“圣水”后，再到此石像前使用“圣水”便可。

发现Event取得AP：3000

Clear后取得AP：20000

另得item バロソ(使用它可到达任何地方)

魔女之调合!
(魔女の调合！)

Event条件：使用“不思议宝”便可进行笑之状态，可进入魔女之家，并跟魔女对话。

完成方法 使用“不思议宝”便可进行笑之状态，便可进入魔女之家。再把完成了“刺虫的燃烧气体”及“刺虫的冰体”这两个Event后所得来的两个“イソギのもえカス”及“イソギのこおり”交给魔女。

发现Event取得AP：5000

Clear后取得AP：20000

另得item スチームのコナ及フリズのコナ

不思议的果实!
(不思议な实！)

Event条件 开启在“笑い哭きの森”的“泣之门扉”，并跟内里的人对话。

完成方法 在“笑い哭きの森”中取得南瓜“泣きじょうたい”，然后到达“顶上の牧场”的爬梯上，按□键冲前，并跳到对岸，开启泣之门扉。

发现Event取得AP：2000

Clear后取得AP：10000

另得item：不思议な宝(可随时变回或笑或哭的状态)

笑之旅人!
(笑の旅人！)

Event条件：在“笑い哭きの森”的笑之门扉内。

完成方法：完成了“滚烫后的芋头”这个Event后，便可得到“ジャガイモ”，然后把其交给厨师，他会制成“ゆでたジャガイモ”，最后把其交给“笑之门扉内”的旅人便可。

发现Event取得AP：3000

Clear后取得AP：10000

被包裹着身体的沙旦!
(みのむしサンタ！)

Event条件：完成了“发痒的沙旦”这个Event，到达“森の奥地”的洞穴内。

完成方法：完成了“吃叶子的毛虫”这个Event，并飞扑到毛虫上。

发现Event取得AP：5000

Clear后取得AP：10000

封印！“炎”之魔猪！！
(封印！“炎”の魔猪！！)

Event条件 完成“送回给布兰”这个Event

完成方法：完成了“封印！幽灵之魔猪！！”这两个Event后，再穿着“泳げるブタの服”便可从水中到达介乎于“森の人口”及“笑い哭きの森”的洞穴，并把炎之魔猪打倒便可。

Clear后取得AP：10000

另得item：“炎”のマブタローブ(穿着后按十字键的下及○键可使出大地魔法)

铁管地带及炭矿の町恢复正常

透明的旅人!
(透明な旅人！)

Event条件 进入“サーカス村”第一间部屋内跟旅人对话。

完成方法：完成了“经晾晒后的鱼干”这个Event后，便可得到“干し鱼”，然后把其交给厨师，他会制成“干しざかなサンド”，最后把其交给“サーカス村”那旅人便可。

发现Event取得AP：3000

Clear后取得AP：10000

收集雪条吧!
(アイスキャンデイーを集めよう！)

Event条件：前往“サーカス村”第二层桥后的雪条屋，并跟屋内的人对话。

完成方法: 完成"封印! '冰'之魔猪"这个Event后，穿着"冰"のマブタローブ，然后向敌人使用魔法，便可得到アイスキャンデイ一，大概集齐三十个アイスキャンデイ一后，把其交到雪条屋的人。

发现Event取得AP: 2000

Clear后取得AP: 10000

另得item: 武器"ブタ玉"

把猪玉投向猪敌人!
(ブタにブタ玉!)

Event条件: 完成"收集雪条吧! "这个Event

完成方法: 用"ブタ玉"攻击猪敌人，那就可将部份第一次被击倒的猪敌人缩小，然后把其取得，交给雪条屋的人。

发现Event取得AP: 2000

Clear后取得AP: 20000

七零八落的人鱼琴!
(パラパラの人鱼のハープ!)

Event条件: 完成"贮水器の中の人鱼"这个Event，并跟人鱼对话。

完成方法: 当发现了"叫醒沉睡的巨大鱼"这个Event及取得"こうおんのレンじゅ"、"ていおんのしんじゅ"后，再进人贮水室，那就可以找到"ハーブのひだりがわ"。

Clear后取得AP: 2000

叫醒沉睡的巨大鱼!
(眠った巨大鱼を起こせ!)

Event条件: 当完成了"弄沉白色的脚踏! "后，便可继续往上走，便可看见巨大鱼。

完成方法: 取得"こうおんのレンじゅ"、"ていおんのしんじゅ"，及完成了"パラパラの人鱼のハープ"这个Event后，找寻巨大鱼。

Clear后取得AP: 5000

可到达大神殿

发痒的沙旦!
(むずむずサンタ!)

Event条件: 完成了"はらぺこサンタ"这个Event，到达"顶上の牧场"的道具小屋。

完成方法: 在"顶上の牧场"取得"かゆみどめ"，并把其交给沙旦。

发现Event取得AP: 3000

Clear后取得AP: 5000

不能移动的小子!
(动かないめぐみ小僧!)

Event条件: 完成"封印! 大地之魔猪! "这个Event，跟"サーカス村"广场中央的人对话。

完成方法: 于一路上都有浅毗色的花朵，只要在这些花朵前使用水后，然后到"サーカス村"跟喷泉上的人对话。

发现Event取得AP: 3000

Clear后取得AP: 20000

黄金之塔!
(黄金の塔!)

Event条件: 完成"勇者之证"这个Event，并到达"水の神殿"内，把五个"ブタハナのパネル"装上"黄金の塔"大门的装置中。

完成方法: 跟Event条件一样。

Clear后取得AP: 10000

可进入"黄金の塔"

找寻另外一个的反射器!
(もう一つの反射器を探せ!)

Event条件: 完成"眠った巨大鱼を起こせ! "这个Event。并到达大神殿内，把蛋打破，便会发现反射器。

完成方法: 在"放牧地"的崖下把蛋打破后，便可得到另外一个反射器，于是再把其交给大神殿内的人便可。

Clear后取得AP: 10000

另得item: "水"のふういんぶくう

可通往"天の大泷"入口

封印! "水"之魔猪! !
(封印! "水"の魔猪ブタ! !)

Event条件: 完成"もう一つの反射器を探せ! "这个Event，并取得"水"のふういんぶくう。

完成方法: 到达"天の大泷"入口附近上方，就会出现一道门扉，然后进去把魔猪消灭便可。

发现Event取得AP: 10000

Clear后取得AP: 100000

另得item: "水"のふういんぶくう

找寻最后之魔猪!
(最后の魔ブタを探せ!)

Event条件: 完成"封印! "水"の魔猪! ! "这个Event

完成方法: 把五只魔猪封印后，再从铁管地带吊桥下靠右的铁链滑下便可。

Clear后取得AP: 5000

另得item: "最后"のふういんぶくう

封印! "最后"之魔猪! !
(封印! "最后"の魔ブタ猪! !)

Event条件: 完成"最后の魔ブタを探せ! "这个Event

完成方法: 把五个石像破坏后，并返回部屋，进入门扉，最后扑上魔猪头上，把其投入封印袋中共五次便可。

炎之魔猪像!
(炎の魔ブタプレート!)

Event条件: 发现"封印! 最后魔猪! ! "这个Event后，再到右面的房间调查石像。

完成方法: 穿着"炎"のマブタローブ，并向石像使用魔法。

冰之魔猪像!
(冰の魔ブタプレート!)

Event条件: 在房间内调查石像。

完成方法: 穿着"冰"のマブタローブ，到达"顶上の牧场"并向石像使用魔法。

幽灵之魔猪像!
(ゴーストの魔ブタプレート!)

Event条件: 在房间内调查石像。

完成方法: 穿着"ゴースト"のマブタローブ，到达"笑い哭きの森林"并向石像使用魔法。

大地之魔猪像!
(大地の魔ブタプレート!)

Event条件: 在房间内调查石像。

完成方法: 穿着"大地"のマブタローブ，并到达"サーカス村"调查石像。

水之魔猪像!
(水の魔ブタプレート!)

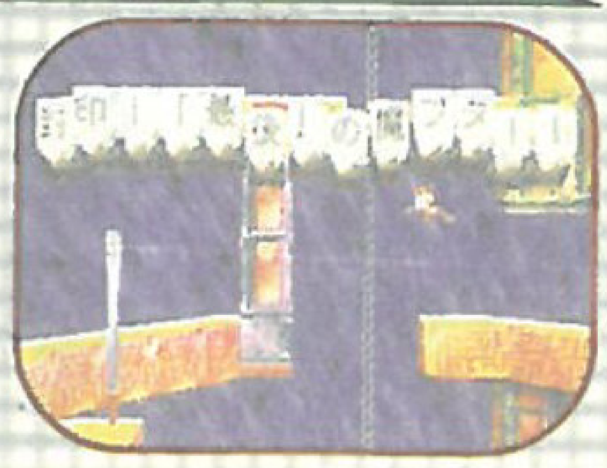
Event条件: 在房间内调查石像。

完成方法: 穿着"水"のマブタローブ，到达"水の神殿"并向石像使用魔法。

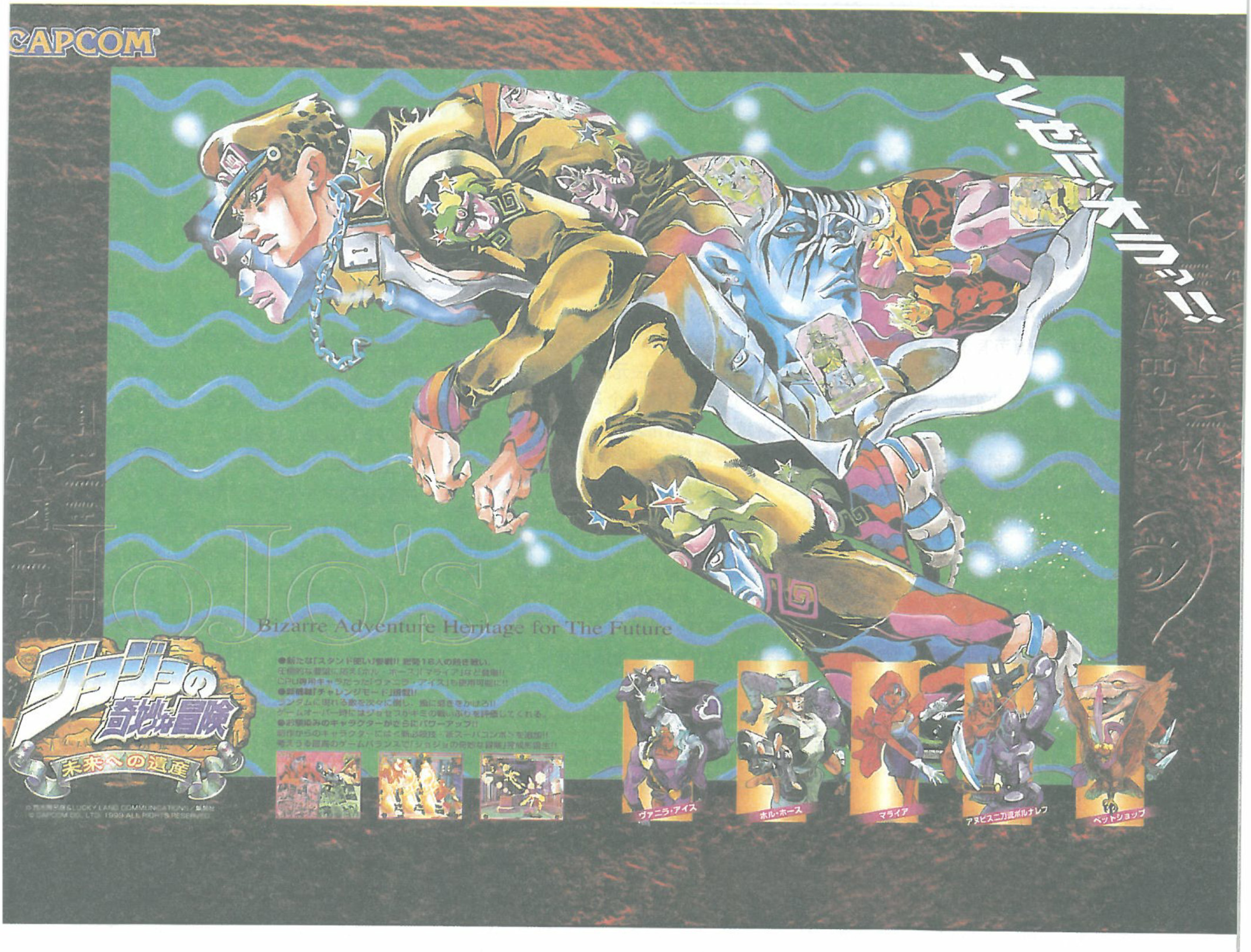
打倒魔猪族!
(パンジーをさがせ!)

Event条件: 完成"封印! 最后之魔猪! ! "这个Event。

完成方法: 跟条件相同。



玩家之窗



读编往来	78
论尽江湖——玩友自由谈	80
二手市场	81
游戏黄金眼	82
女生常谈	85
玩具精品——逛街纸上行	86
秘技门	88
金手指尖	90
星之心画廊	92
玩友沙龙	94
游戏发售大观园	95
游戏排行榜	96

读编往来

本期主持人：LEO

上一期连续推出了几个大攻略，结果反应之好是我们也没有料到的。（只可惜了管理信件的同事……）这一期我们再接再厉，推出最好的攻略以报答读者们的厚爱。其实LEO是很想把妖精战士3和《CHRONO CHOSS》的攻略都刊登上的，可是却不知道能不能赶的及。现在我们的人手很不足够，也希望有志加入我们的读者能早日应聘。好了，也不多说了，在新年这么罗嗦是会被骂的……好了，下期见！

新年快乐！！！

哈哈！新的一年终于到来了！（其实本人写这段话时还远未到元旦……）

怎么样？圣诞节有没有去那里玩？或者是在看我们的《游戏机实用技术》？（看来十有八九不是……>_<）唉，多么希望将来有一天大家无论是在元旦、春节、国庆或者是中秋的时候都看我们的《实用技术》啊！不过，这是否又是一个2010年的远景目标呢？噫！越说越远了……反正只要各位读者能继续支持我们的杂志，我们这一帮大编辑、中编辑、小编辑就很开心了。在这21世纪的第一年里面，我们的《游戏机实用技术》继续面对全国发行，定价也仍旧是12元，订阅依旧是可以破月，即一年里那一个月订阅都可以（最好当然是2月啦！为什么？有……春节吗！）。一口气做了N个广告，该歇一下了。哦，还有，我们的订阅抽奖资格是99年8月到2000年7月有效，即在这一年里面订阅我们杂志一年的读者都有资格参加抽奖。还有7个月，请抓紧了！（悄悄话：LEO私下曾跟老老编求过情，老老编也答应了LEO，如果订阅的人真的会达到一定程度的话，将大幅加大获奖面）呜……N+1个广告之后真的该歇、歇……啊！还、还有最后一事！OH！NO！不是广告！请听我说：我们的旧杂志已经全部没有了，请读者们不要再汇款来啦！拜托拜托！BYE！我们春节再见！

LEO话

这期杂志刊登了一个日版DC改机玩美版DC游戏的方法，大家可能会问能玩美版游戏有什么用，美版游戏很难买到……LEO问大家，日版DC碟和美版碟的区别在那里？？不就是在开机的密码里面吗？？以后有DC的……出来，大家不就可以用这个方法来玩了？？但话说回来，LEO并不是鼓励大家去那样做，不过是不想大家的钱被黑心的老板骗了（记得土星的改机服务刚有的时候可是要几百元的），以至没有钱买我们的《游戏机实用技术》（会吗？？^*^呵呵。），所以才刊登这个方法的。这个方法虽然开机时比较浪费时间，可是LEO觉得比当初土星的抽碟方法要好，起码不伤机和碟，也不会有不小心磨花光头的危险。另外向大家报告一个消息，本人的某朋友一天在某电玩店已经看到了有齐声音和画面的DC……碟，只是不知道什么时候会有卖的……

本月小评

想不到，真的想不到。DC竟然在美国只用了两个半月就达到了销售一百万台的目标。而PS那时用了18个月啊！DC现在全世界的销售量已经达到了320万台（日本170万以上，欧洲45万，美国105万）以上，比SEGA的明年3月达到这个目标的预料还快了3个多月！由此说来，DC即使在PS2推出后同样遭到失败的命运，但也必定不会象当年土星败得那么惨和彻底，起码也可以象N64一样在欧美获得成功。本人并不是什么SEGA派，但也不希望出现一个垄断的市场，那样对软件商和广大玩家都是有害无益的。CAPCOM可以说是很明白这一点的厂商，在日本公然宣布要全力支持DC，即使是只剩下CAPCOM一家在这样做。任天堂的小海豚现在好象已经被人忘记了，大家对它已经持普遍悲观态度了。毕竟一个已经众叛亲离的公司推出一台不知道何时面世的主机，又有多少人会对它感兴趣呢？不过近来不断有SQUARE回到任天堂怀抱的消息，业界的事情谁又能肯定呢？新世纪的第一次主机战争必然会更加多姿多彩。大家就拭目以待吧！

编辑小语

这期有点无话可说，仅仅赠一句——人的生命是有限的，一定要在有限的时间里面做更多的东西……（很无聊吧？）

——LEO

有礼物可收的圣诞节、令人激动的千禧新年，可以休息好长时间的春节还有浪漫的情人节，哇！这两个月时间真的有好多好多让人快乐的节日呀，想想都让人兴奋了。

接下来让我们作个有关节日的心理测验：请举起你的双手放在脑后，旋转一下右脚——详细情形下次再说吧，我现在还忙着呢！

——靖亭

千年，并非昨日梦境。当时间的轮回告诉我们一个清清楚楚的事实时，我们只能平静地去面对它，就如同面对那一款款优秀的游戏节目一样，在欢呼雀跃的同时汲取精华，因为我们是一群快乐的Fans，我们在游戏中寻找欢乐，在工作中与世界沟通。

——KO卒

心灵之窗敞开着，面对这片天空冲锋、犹豫、迷惘、优伤以及不同鲜活的独语，我都能捕捉什么？面对我的独白，也只有沉默的作答么？

在大浪滔滔的既往与未来的合流之中／在永恒与现在之中／我总看到一个我像奇迹似的／孤苦零仃

四下巡行——这是泰戈尔的诗句，我似乎看到自己踽踽独行，相形相伴，但有了梦中向往却也使无依无傍，无着无落的我与滔滔大浪共赴生命之旅。

——帅哥

缺“邮”公告

本刊以前所有旧刊物已经没有存货，请读者们不要再汇款，已汇款而没有收到书的读者请说明要换哪一期新杂志。（比如2000年1月号，2月号）

正如我在12期中回答的那样，我之所以买了此书，因为我觉得它“好”一般人买书，主要看内容，而非认品牌(书名)，因此挑人气高的游戏作品，登其攻略或前期介绍，必会大受欢迎，如果一本书中有两到三篇有用的且令人满意的大作，我就会购买，所以应着眼于优秀作品的攻略以及实用信息资料。

汪荣华　上海华东理工大学

编复：所言极是。玩友的需要才是最重要的。我们现在还有所不足，望多多包涵。

好的就不说了，封面图片有些粗糙，再配上字有点乱；最好用鲜明人物＋强反差色较好(个人意见)，另P32－33图片DAWn得不清晰，还有海报为什么又是危机了，(已经俗了)，有没有新颖醒目一些的呢，拜托——及PS 2信息很及时较全面，攻略也很有水准，读编往来也很生动……总之，贵刊是一本好看、实用、新潮、有收藏意义的优秀游戏月刊。

韩阳　北京市海淀区

编复：为了做得更好，我们只有去试着用各种方法，有时候可能太标新立异了点。不过杂志很快就会步入正轨的了，请放心。

希望不要总是刊登一些如“生化危机”系列的好的大众化的游戏攻略，在书摊上随便翻一本杂志，就会有这一款游戏的攻略，太没意思了，如果都登的一样，以我的性格我喜欢找页数多的买，我是女孩子，很喜欢买主人公形象可爱的游戏，上月买了一款《小绵羊历险记》，因为人物可爱，自己也属羊，所以非常喜欢，但苦于不懂日文，不知如何过礎，希望本杂志也能刊出这类游戏的攻略，不要总是打的杀的。

吕月　北京市丰台区

编复：买游戏机可以不随大流，但杂志不随读者的大流的话……众小编回家卖红薯去也……所以只好说对不起。杂志目前只能随读者的大流。

Wonderful!Very good!实在出色！无论彩图，文章攻略等都不错。我在9期调查表上写了对“秘技门”，“金手指尖”两个栏目的不满意见，本期这两个栏目的内容就不错，有WE4的秘技，真是爽。期望在下一期中见到“寄生前夜2”的报道及NAMCO的TALES OF ETERNIA的最新报道。另外问一句：这一期问卷调查表中怎么没有“最期待游戏”这一项？怎么！在下面的，没看见。错怪贵刊了。

王峰　重庆医科大学

编复：杂志会越来越好的……我们仍然会为读者送上最好的攻略和最快的新闻。希望读者们能满意。

当我第一次见到贵刊时惊讶得说不出话来，这样价廉物美和杂志竟然是我们本地出的，一时不知是激动还是自豪，眼泪竞夺眶而出。迫不急待的翻开书，津津有味地看起来，经过反复阅读，发现贵刊不但信息量大，攻略详细，而且极为注重读者这一面。《读编往来》、《小L物语》、《论尽江湖—玩友自由谈》都是一流的栏目。诚然，再好的东西也有它不完美的一面。贵刊本月的数个讯息都是其它杂志所登过的，是否过旧？《女生常谈》名不属实，按我理解是刊登女性读者撰写的文章，却成了以介绍女孩为主角的游戏，那么还不如把它划规入《前线狙击》。另外，贵刊《攻略透解》过于单调，好像只是说PS游戏，而不谈其余机种游戏。我觉得应刊登GB游戏攻略。《前线狙击》有些凌乱，应把PS的游戏放在一起，DC的game放在一起，这样才显得有次序，还请介绍以“少数精锐”著称的N64 game!

贵刊中最具特色的要数《玩具精品 -- 逛街纸上行》这个栏目了。我以前从未在别的杂志中见到过。贵社是否可以进些此类玩具，以邮购方式出售，一来满足了读者的收藏欲，二来贵社不是还可以从中获利吗？

最后，我想建议贵刊在年初或年未的杂志中，附赠一张VCD。可以是PS游戏，也可以是日本著名动画片或歌曲，这样一来不就更好的刺激读者的购买欲，价格稍贵一点，也无所谓。望贵刊考虑。(这样的成功例子不在少数，《青春之星 -- 流行UFO》便是很好一例。)

预祝贵刊越办越好，一句话，没有最好，只有更好！

巨文元　甘肃兰州

编复：GB的好游戏的攻略我们会刊登。玩具精品我们不打算办邮购，毕竟办好杂志才是目前的当务之急。那一本游戏杂志的新闻都不可能和其他杂志100%不重复，我们只能送上尽量快的新闻。

哈！经过我的猜测，编辑部假名 -- 真名对照也出炉了！梅小姐—顾咏梅；LEO—黎俊义；玫小姐—张玫；KO平—魏红平；小P—韩景轶；靖亭—马如骁；帅(真的吗？)哥—曹溯辉；黑皮—李海祥，哎，你们的那个主意不错，编辑部真出个游戏怎么样？

孙澎　甘肃省兰州市

编复：哈哈哈哈！孙读者的想象力可真好啊！我不能说出谁是谁，但我可以说你的正确率是50%，好了吧？另外的50%错误可很离谱哦！把人搞错不说还把性别弄乱……呵呵。

1.对杂志出版日期觉得太晚，不仅等待日期太长而且一些新闻信息刊登相对晚了而其它杂志已登出，希望出版日可改在1、2号。

2.本人一直对杂志只登出了《最终幻想VIII》等一张盘攻略耿耿于怀，本来贵杂志出的小说版攻略经典，精彩、精美本想收藏，不料从8期起在无音讯，望能再于杂志中出现切盼，切盼！

潘睿　河北省秦皇岛市

编复：小说式攻略我们会适当刊登。但大多数时候为了攻略的及时性我们不得不采用流程攻略。出版日期有国家规定，不是我们说改就能改的……

热点追踪十分不错，希望今后再有××展可以加大版面来介绍，生3和WILD ARMS2的攻略太长了，省出少些版面给“前线狙击”比较好，封面怎么用PS2？我差点就没有看到，读编往来可以看到不少搞笑的东西，望保持。“游戏新闻眼”很是超前，真不错，总之本期杂志作的相当成功，谢谢！

李逵　山东省青岛市

编复：我们有时候真的是很难办的……因为无论什么东西都不会令所有人满意。我们只能做到尽量好。另外要说谢谢的应该是我们。没有各位读者的支持，小编们都要去当待业青年去了……呵呵。黑旋风读者(开个玩笑，不要介意)，谢谢支持。

我是一个正常又很善良的高三年级的普通的学生，看见这么精美而又引人入胜的杂志，心里颇感高兴，觉得自己好像又有了一寄托，随之而来的就是一种新的希望，所以我谨代表和我一类人向贵刊提出一个小小的要求：

要把杂志办得更好……象霸王丸的剑一样爽快！嘿嘿！我怎么又提起《侍魂》……叔叔、阿姨们可别嫌我烦啊！

邹群　北京市西城区

编复：小编们感动……读者们的支持是我们的最大动力。杂志有什么不好的地方希望各位读者能来信批评。

本期封面字小许多，看上去好一些了，但字数仍无减少，我个人认为像那些栏目名称根本没有必要在封面上出现，否则要目录干嘛？

本期封底彩图选材似乎低龄化了一些，本杂志购买者大多是高中生和更大一些的读者，这种彩图恐怕不受欢迎，起码我不喜欢！

绝对支持《论尽江湖——玩友自由谈》栏目，有条件最好扩版。

路向明　河南平顶山市

编复：这一期的封面满意吗？海报的质量又是否好？我们的工作中肯定有不足的地方，希望大家尽量提出自己的意见（老话重谈），这样我们才能知道读者需要些什么，我们才能向这个方向努力。

第一次买你们的杂志感到甚是惊喜。就整体而言，杂志的硬件即印刷质量，全彩印内容和插图，还有附赠的海报都是目前国内同行所望尘莫及的，但在“软件”方面，即文章的种类、题材等方面与《电软》等杂志还是有一定距离的，不过，另一个促使我买贵刊的原因是全书几乎没有广告，这在同类杂志中也是少见的，希望能保持这个优点，本人觉得贵刊的刊名有点生硬，缺少吸引力，不如以后来一次征集刊名的活动好了。

祝杂志越办越好，读者遍天下！

周忠杨　浙江省宁波市

编复：杂志很多方面的缺点都正待改进，小编们现在最大的问题是经验不足。每次看到读者们充满热情的来信，我们就更加感觉到这一点。以后有条件的时候我们会举办这样的活动的。请放心。

攻略安排的太多，占掉了总页数的35.4166……%，望以后能适当的删减。另外，适当登一些广告也可以让读者适当地了解一些行情，<注意！是适当，千万别变成《游戏机实用广告》……>当然是另页数了！另外，价格还能降就再好不过了(听说一般非期刊类书籍成本不高呢)最后一点，不好意思，写了那么多错字，书法又差，要让你们多费眼神了。

甘晖　广西省南宁市

编复：各栏目的比例是按读者回信上的意见来定下的，应该比较合理。只要读者上帝能给我们宝贵的意见，我们就很开心了。

99年即将过去，新的一个千年纪也即将到来，游戏业界的新一次主机大战也即将开始。那到底在这次主机大战中SEGA、SONY、任天堂三家的形势是怎么样呢？本文将为大家简单地分析一下。

新世纪主机战争大分析

文／特约撰稿人／卢瑛

文：卢瑛

新世纪主机战争大分析

99年即将过去，新的一个千年纪也即将到来，游戏业界的新一次主机大战也即将开始。那到底在这次主机大战中SEGA、SONY、任天堂三家的形势是怎么样呢？本文将为大家简单地分析一下。

A：SONY篇

对于SONY来说，现在最重要的就是要保证PS2的生产线不出问题，否则谈什么也没有用。但是就现在的情况看来，PS2的生产不容乐观。SONY是9月13日公布PS2的发售日期和售价的，应该说SONY对于PS2的发售是已经打好了如意算盘的。可是谁知道人算不如天算，9月21日台湾一场举世震惊的大地震使SONY的算盘全乱了。为什么这样说呢？因为其实我国的台湾省是全球重要的电子器件生产地，某些重要的电子器件台湾的产量甚至占了全球的80%强！（很不幸，这里面包括了游戏机必须的光电容）这次大地震使台湾的新竹科学园内很多厂房和设备遭到破坏。9-21大地震之后，市场上的主板、显示卡、内存等等价格都上升不少，内存的价格甚至直线上升了40%多！其影响的严重程度由此可见。PS2里面也有相当一部分的零件是由设在台湾的厂房生产的，而且内存价格的飞涨对于SONY也是一个很大的打击。因为PS2的价格已定，如果主机成本上升，SONY只能“默默忍受”。（相反地震对于SEGA的打击就小多了，毕竟DC的内存比PS2少很多，而且技术也没有PS2那么复杂。）不过SONY是一间神奇的公司，面对危机很多时候都能化险为夷。而且SONY的财力雄厚，PS2成本上升顶多是少赚一点罢了，只要PS2能按时发售，前景还是很光明的。SQUARE和ENIX已经加入PS2而且开发中的游戏也有好几个了，其他日本的大厂商也纷纷跟进，在日本PS2的前景明显优于DC和“海豚”。不过SCE社长的“一星期内发售一百万”的誓言看来也只是一句笑谈而已。

尽管SONY公布的PS2性能可能有较大水份，可PS2的性能超过DC不少是不争的事实。毕竟世界是在发展的嘛！但PS2在设计上仍然存在某些缺陷。这可能会成为PS2以后无可奈何的瓶颈。不过笔者最希望的还是SONY能好好改善一下PS2的光头质量，否则再象PS的光头一样容易坏就让人心烦了。在截稿前笔者又得到了支持PS2的欧美厂商的最新名单。暴雪、西屋这些大公司仍然没有加入PS2（已加入DC），EA还在“研究中”，其它大部分的中小公司也没表态。这可能是PS2的操作系统的确使用惯了微软系统的欧美开发者头痛。但软件商们还是对PS2抱以厚望，毕竟PS全世界6000万台的用户中只要有10%快速跟进PS2，那就已经是一个很大的市场了。总的说来，PS2的操作系统和价格这两个因素能处理好的话，PS2在这场新世代的主机大战中胜出的机会还是最大的。

B：SEGA篇

DC的现状可以说是喜忧参半。喜的是DC在欧美受欢迎程度大大超出估计，忧的是DC在日本仍然没有大起色，销量仍然是一般。近期超大作《莎木》和《生化DC》的双双延期更是使得形势更加严峻。不过为了填补空挡，DC近期不断公布一些大作即将发售的消息。如《VR足球2000.1》、《梦幻之星网络版》、《SEGA GT》、《VR网球》等等。另外近期SEGA还公开了一大堆用NAOMI开发的街机游戏，此举也明显是为了增强玩家们对DC的信心。虽然DC的机能无可否认地被PS2比了下去，不过顽强的世嘉是不会那么容易认输的。DC以完善的、容易和PC互相移植游戏的开发环境给广大中小软件开发厂商提供了一个展示才能和创意的舞台，而正好PS2的开发环境不及DC完善（当然，微软的技术力可不是一般的强），开发游戏的难度也比DC高，所以DC还是有机会的。尤其是现在DC在美国和欧洲的发售都获得了前所未有的成功，这也足够让SEGA的高层暂时放下心来了。DC在美国15天卖了51万台，在欧洲卖了18万，这些都是以前的游戏机所从未达到的。而且根据美国各地的专卖店的计算，到2000年3月的1999-2000年财政年度结束时，DC应该能在美国卖出240万台！保守估计也有200万台！在半年的时间里卖出机器200万台以上，这可是游戏机史上从未有过的！到底DC能不能创造历史呢？让我们拭目以待吧！

此外现在在美国，DC的气势已经是足了，剩下的只是看软件是不是跟得上了。而这正是SEGA的隐患。因为美国人最喜欢的是运动类游戏，而美国最好的运动类游戏开发公司正是EA（电子艺界）。EA的FIFA系列、NBA系列、MADDEN系列、冰球系列在美国是极受欢迎的。而EA一天不加入DC的开发行列，那一大群EA的爱好者们中大部分都会对购买DC持观望态度。幸好SEGA也早已认识到了这一点，在收购VR-SPORTS（这也是一间很受欢迎的专门开发运动类游戏的公司）的同时旗下的SEGA-SPORTS也在大量开发运动类游戏。就DC发售之后的情况看来，SEGA的作法无疑是有先见之明的。不过单单是这样毕竟是不够的。幸好EA也不是有钱不赚的，在前几天终于放出风声来，只要DC在美国的销量达到100万，就立即加入DC。就目前DC在美国的销售情况来看，今年年底之前看来EA是肯定会加入DC的了。只要EA加入DC，就算PS2推出后DC至不济也不至于象当年SS在美国败得那么惨。由此可以知道SEGA一定不会倒下，而且胜出这次主机大战的可能还不小。

C：任天堂篇

二手市场公告

二手市场的参加方法已经公开，大家有兴趣的不妨来信。不知道参加方法的人请参照这一期的参加者。不过到这一期截稿为止，仍然没有什么人参加这个栏目。其实大家是否真的没有什么不用的东西呢？不对吧！那好，从这一期开始，大家有什么东西都可以拿来寻找买家。好了吧！不过编辑部对于刊登以后发生的一切不负任何责任，说俗气一点就是责任自负啦！

姓名：周晓明　邮编：200438　地址：上海市开鲁五村7号502室

出售： 1.日版SEGA白土星一台（9成新），有电源、AV线、原装手柄一个、原装液晶记忆手柄一个、加速卡、30款经典软件、均正常使用。650元（免邮费）

2.PS7501一台（9成新）有电源、AV线、手柄2个、记忆卡一个、20款软件、均正常使用，700元。（免邮费）

征求： 1.日版DC一台（8-9成新），要全套齐，带《SONIC》、《灵魂能力》、《莎木》。2000元。

2.《游戏志》86、93、99、101期，各30元。100期限定版，80元。

姓名：廖剑民　地址：上海市曹杨路11弄120支弄42号
邮编：200063　电话：021-62549488(公用)

出售： 索尼PS(5502)八成新、原装手柄1支、原装振动手柄1支，组装记忆卡2盘、金手指电影卡1块、游戏碟100张左右(共1600元)或交换DC一台，含VF3、索尼克大冒险，或交换N64机加光碟机。

姓名：李灿明　地址：广东省番禺市黄阁镇先锋路37号
邮编：511455　电话：020-84972036

出售： GAME BOY掌上游戏机一台(绿色机身)190元(九成新)、Play Station单人用大摇杆一台85元(九成新)、Play Station原装普通手柄一只35元(十成新)、Play Station(43个游戏共50片CD)，售180元，全部游戏能玩(还是本人精选游戏)。

保证以上所物品能正常操作，邮费免收(全套)。也可分散买，每样加收5元邮费，有意进可谈价，请联系，也可直接交易。

姓名：陈树　地址：上海市宝山区通河八村198号101室
邮编：200435　电话：021-56146671

出售： 二手SEGA 8位彩色掌机一台+SONJC2与12合一游戏二合，300-350元　七成新、二手SS一台　主机+AV线+电源+原装手柄一个+几个游戏+记忆卡加速卡2M 450元以上　八成新、GB厚机一台150元左右　六成新 、3DO主机全套+软件　300元左右，八五成新、32X+游戏　300元左右　九成新。

有意者可还价，本市玩友可来电，外市可来信有信必复。

征求或交换： N64主机+手柄，记忆卡+软件(RPG从优)电源AV线、五成新以上，550元左右、银河之星LUNAR MP-CD版原装盘100元左右(要有原装说明书与盒子且不要PS及SS一、二代)五成新以上、GBC一台　350元左右　32X专用卡　VR战士(可用多换少)。(以上都可用上文之物交换或以现金买入)

本市玩家可打九折

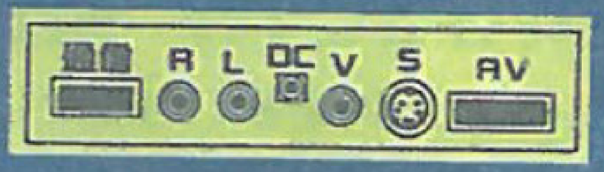
姓名：紫云翔　地址：四川省遂宁市顺涪路2幢8单元3楼1号　邮编：629000　电话：0852-1270221154

出售： 白色土星原装机一台，八成新，手柄两个，1M加速卡一块，AV线，电源全齐。另有土星光碟55张，包括《格兰蒂亚》、《樱花大战》、《银河之星》、《武装雄师》、《铁甲飞龙》等精典游戏。现欲连机带碟出售，共计价1100.00元(外地玩在请另附邮费30元)。如有玩友需要，请尽快联系(本市玩友请直接面议)。

现在市面上出现大量二手翻新的PS主机，很多玩友深受其害。PS主机有这么多个型号，究竟各个版本之间有何分别呢？LEO现在就为大家说明白，以避免各位玩友再上当受骗。

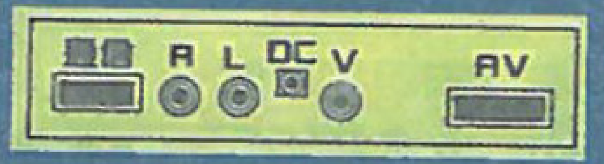
其实PS由94年推出至今，一共推出了七个版本，以下是七个版本不同的地方。

SCPH-1000　94年12月3日　39800Yen



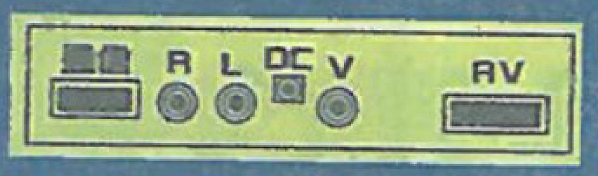
最早期的PS，拥有独立的S端子输出，后排的影像及声音输出相当丰富，有着SONY推出的AV机器的特点。

SCPH-3000　95年7月21日　29800Yen



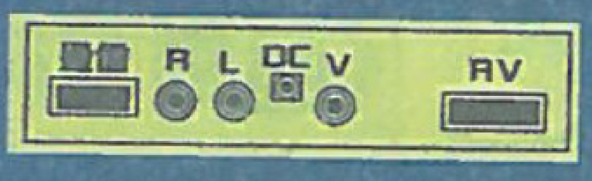
放弃了S端子的输出位置，这令到主机的售价下降及更加普及，凭着此设计，令主机的累积销量冲破一百万大关。

SCPH-3500　96年3月28日　24800Yen



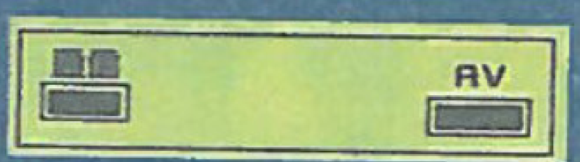
虽然性能方面没有变更，不过此版本随机附送两个控制器及一张记忆卡，可说是“设备”最齐全的型号。

SCPH-5000　96年6月22日　19800Yen



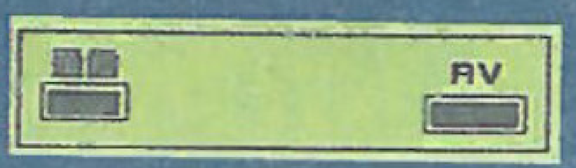
主机回复附送一个控制器，不过此控制器的线长达两米，此外主机内也加设了一人个杂音滤波声器。

SCPH-5500　96年11月15日　19800Yen



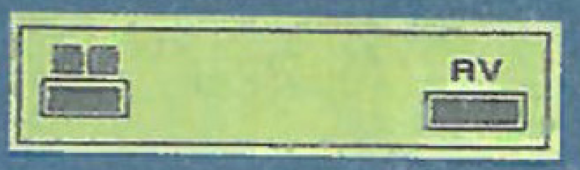
最大量生产的型号，背面的输出口只剩下A V MULITIOUT，以及通信用端子位置，可说是相当简便的设计。

SCPH-7000/7500　97年11月13日　18000Yen



加入听CD时有“万花筒”画面的机能，此外主机附送的控制器也变成DUAL SHOCK，主机售价在99年1月23日更降低至15000Yen。

SCPH-9901/9903　99年　15000Yen



和SCPH-7000差不多，最大的差别是把背面的PARALLEL I/O输出口也删除，令各种金手指再没有用。

《游戏机实用技术》总第12期抽奖名单：(共计30名)

杨　凡	湖南省衡阳市	王　峰	四川省重庆市	韩　阳	北京市海淀区
何昱东	云南省昆明市	钟德伟	广东省东莞市	汪荣华	上海华东理工大学
谭文超	广州市黄埔区	怀　栋	吉林省长春市	王　峰	四川省重庆市
陈　洁	北京市朝阳区	杨　帆	北京市丰台区	巨文元	甘肃省兰州市
李　俊	广西省南宁市	赵竹砚	四川省重庆市	李　秀	辽宁省锦州市
施　伟	江苏省无锡市	丁　娜	山东省济南市	孙　澎	甘肃省兰州市
赵善政	广东省深圳市	严　宏	北京市西城区	潘　睿	河北省秦皇岛市
曾　鹏	广西省柳州市	陈　睿	湖南省岳阳市	李　逵	山东省青岛市
郑　伟	四川省成都市	张　倩	湖北省武汉市	邹　群	北京市西城区
刘　川	江西省吉安	吕　月	北京市丰台区	路向明	河南省平顶山市

公　告

敬请读者留意，以后投稿到本刊各栏目的稿件，请一律在稿件上(记得是稿件上，而非信封上!!)写清详细姓名、地址、邮编、所投栏目、作品名(最好留联系电话)，以便我们工作，谢谢合作!!

GOLDEN EYES 007

死或生 2

LEO: NAOMI的顶峰之作(直到目前为止)! 人物其实比灵魂能力也没有好多少, 不过30%左右, 而且也不过最多能4人同时出现在画面上罢了。由此可见, 如果DOA2想只做同画面两个人物的话, 那比灵魂能力好上一倍是不成问题的。不过白玉带疵, 这个游戏的人物动作有一点点不自然, 希望DC版推出时能好点吧!

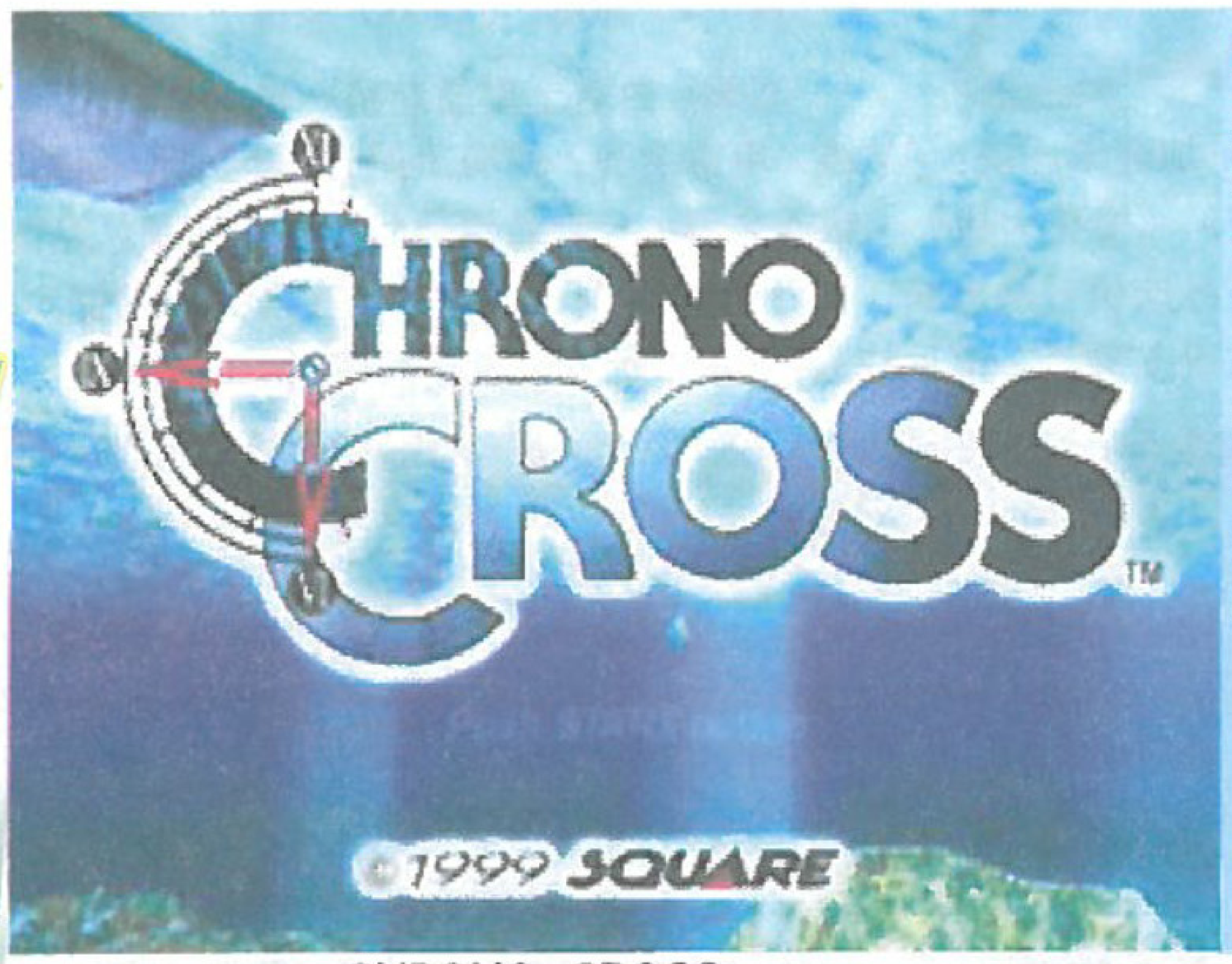
评分: 9.5分

CHRIS: 这个游戏的画面是目前的NAOMI游戏中的第一。这是毫无疑问的。圆滑的人物比起《灵魂能力》更胜一筹, 广大的场地设计更是创意无限。游戏的方方面面都很出色, 尤其人物的设定绝对是让人过目不忘, 现在我极端期待它在DC上早日出现。可听说它先在美版DC上推出……啊! 那里有美版DC卖? ? ? ?

评分: 10分

靖亭: 这款游戏玩起来的感觉还真是不错, 是近期TECMO的又一力作, 画面的流畅度一流, 多边形的处理相当圆滑, 最让笔者喜欢的是在敌人被从高处打到低处时, 还可以追着打, 这一点比RING OUT好多了, 而且系统设计得让被攻击的人也有反击的余地, 大大增加了游戏的挑战性。值得给个高分。

评分: 9分



CHRONO CROSS

LEO:这个游戏是本月的最好推荐! 连FAMI通的编辑也给这个游戏打了高达36的分数! (和FF8一样!) 本来担心会不如前作, 可现在玩过之后才知道是更好了。到底有什么好? 画面、音乐、游戏性……还是各位自己去体会一下这个游戏的精妙之处吧!

评分: 8.5分

CHRIS: 一个游戏能被认为是和FF8不相上下的, 这个游戏能差吗? SQUARE这次推出的CHRONO CROSS比起一代来无论那方面都有所进步, 让普遍不看好这款游戏的评论家们大跌眼镜。SQUARE, 好样的! 本月我强烈推荐大家去玩这个游戏! 这个不可错过的巨作!

评分: 8.5分

靖亭: 又一款SQUARE的佳作上市了, 这一款游戏画面美丽、CG质素颇高、操作系统非常可亲、音乐美妙还有一种让人动情的浪漫气氛。各个方面都比上一集有了长足的进步, 让人……哈, 一玩起来就放不下手柄了呀!

评分: 9分

PRISONER

LEO:这个游戏真的是有很大问题啊! 人物的显示超级小, 而且吹嘘的所谓回答合成系统对于我们的一般玩家更是无聊。有多少个人认识日文呢? 以对话为主的游戏方式只是浪费时间而已。唉, 不多说了。反正是个无聊作品。不信我的大可以去买来一玩 (最新消息: 此游戏在《实用技术》面市第二天供不应求! ———不会吧?)。

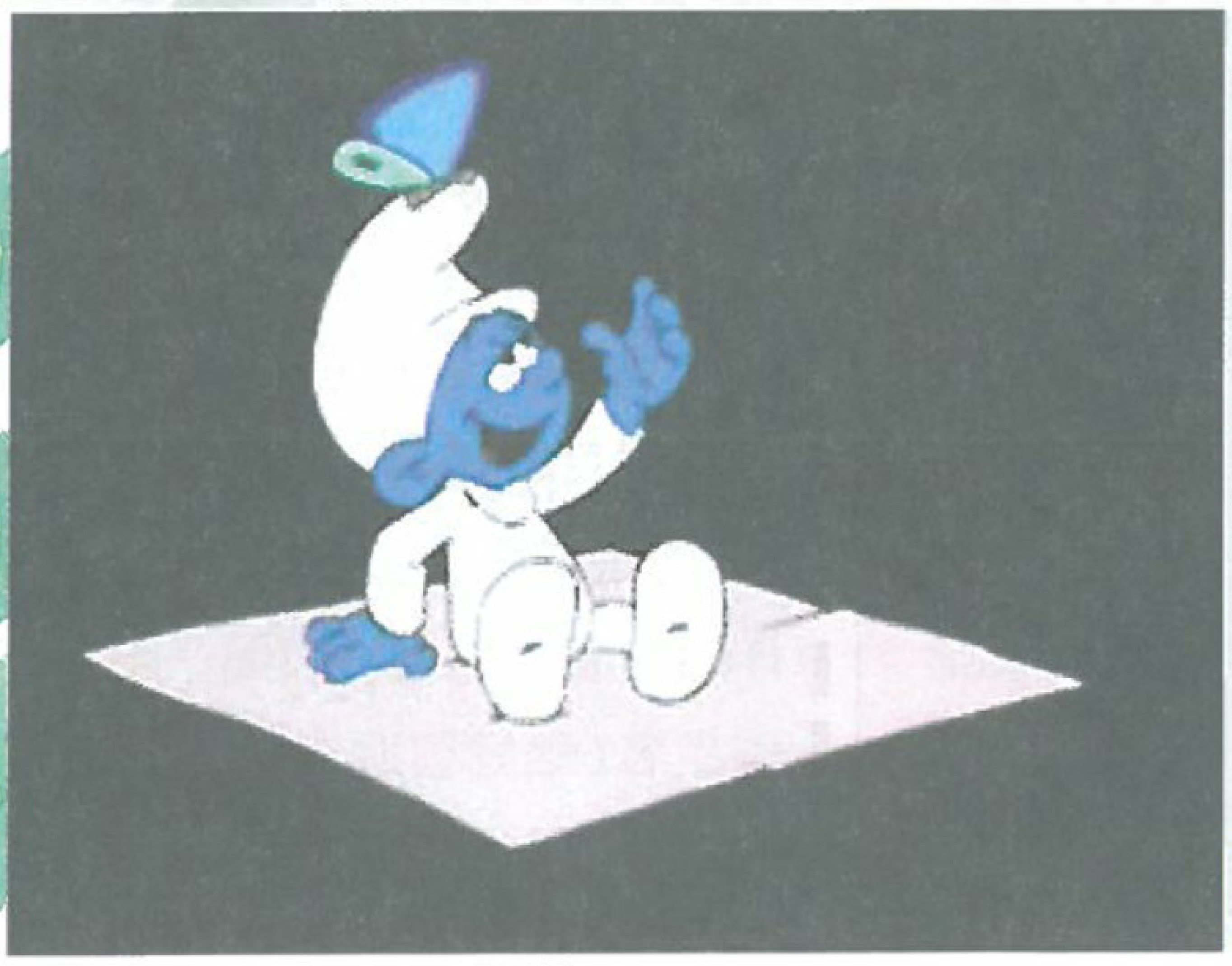
评分: 5分

COOLBOY: 无聊的游戏, 这是我在开始玩这游戏5分钟后的唯一感觉。这游戏不是眼睛厂出的吧? 人物奇小, 看多了真会有近视的危险。版图也太大, 经常会让人找不着北、难道指南针也是玩家以后的必须装备之一? >_<这个游戏真的让人大开眼界了……残念……

评分: 5分

靖亭: 此游戏在故事的设定和系统方面不够统一, 由于版图过大, 很多时间都用来走路, 敌人又偏少, 缺少刺激感, LOADING时间也过长, 颇为沉闷。不过胜在很有创意, 作为最新类型的迷宫式冒险游戏, 如果能在游戏性方面加以改进的话, 还是会很有前途的。

评分: 5.5分



蓝精灵:

LEO: 超级玛丽类的又一个奇怪的游戏。不过用令我们极端熟悉的蓝精灵来当主角到是令人非常有感觉。制作的INFOGRAMES这间公司就是制作鬼屋魔影系列的公司。应该说这游戏的内涵是够的, 不过有时候3D的蓝精灵会令人感觉非常怪就是了。喜欢蓝精灵或者有趣游戏的人大可一试。

评分: 7分

CHRIS: 很久没有玩到这么有趣的游戏了。蓝精灵……陪着我们多少人走过了童年啊! 看到了很熟悉的蓝爸爸等等角色, 真是令我想起了很多的童年时光。除了很怀旧之外, 这个游戏的系统也是不错的。起码象我这种不太喜欢玩3D游戏的人也玩个不亦乐乎, 这就够了。

评分: 7.5分

靖亭: 唉! 还在读碟, 真想不玩了, 不过蓝精灵可是好久没有看到老面孔了, 还是再坚持一下吧! 这款游戏画面一般, 系统方面没有创新, 流畅度尚可, 游戏性还不错, 操作偏简单了一些, 总之要是没有大家都喜欢的动画人物撑着的话, 游戏钱途……

评分: 7分

蒙面的魔导士

LEO:角川书店的作品，游戏系统比想象中复杂，虽然战斗系统不难，但还是要浪费大家一定时间。游戏的变化也很多——当然，卡片可是有千百万种组合的。而且游戏的故事内容有点平淡无奇也是这游戏的毛病之一。总体说来，喜欢这类游戏的朋友大可以一试。

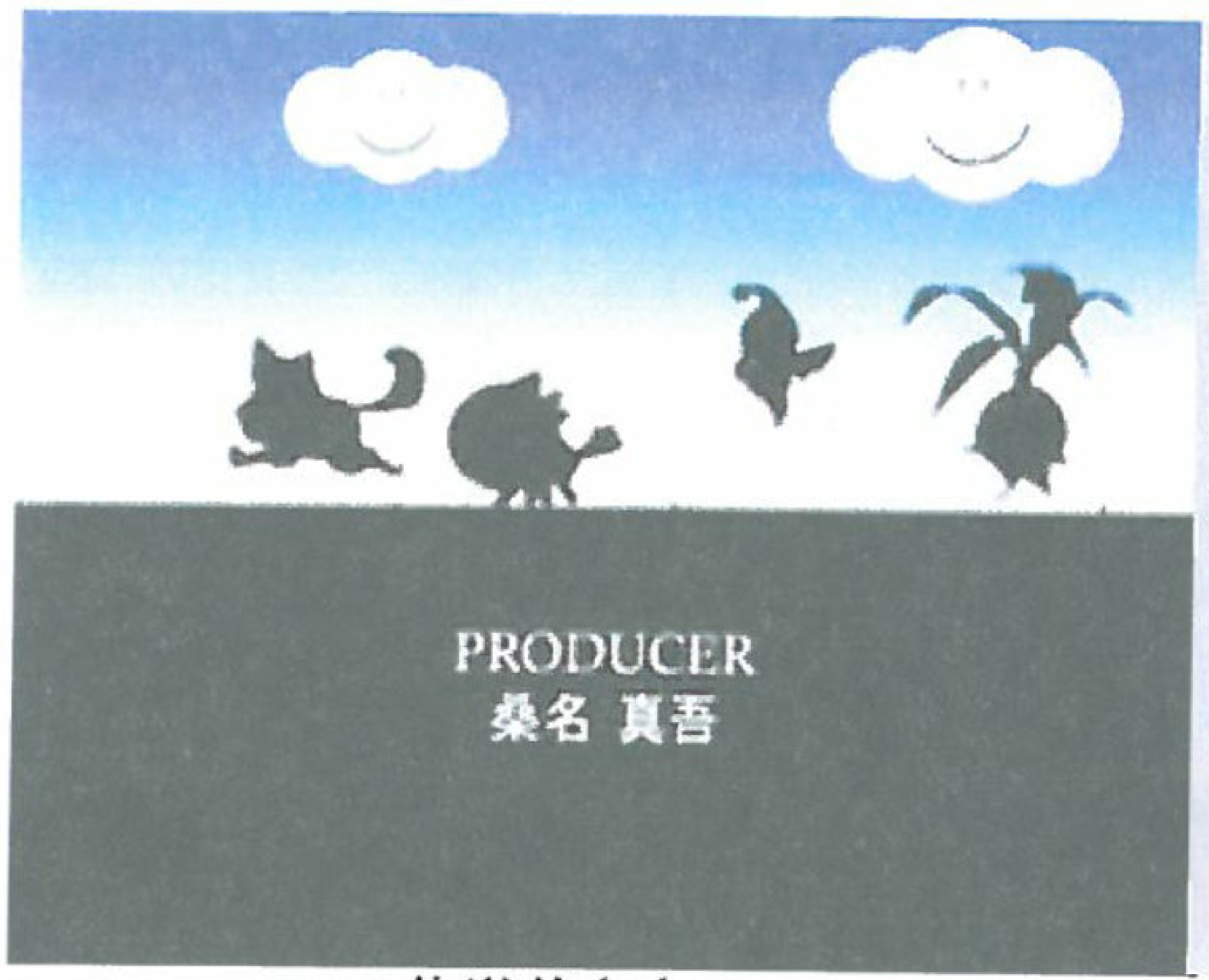
评分: 6分

李易：卡牌游戏从来就不是适合我们中国玩家玩的游戏。几百种卡牌，光记作用就够受的了，还有分组合，使用先后顺序，天啊！我的记忆细胞不够用了……学好日文再来玩这个游戏比较好一些啊！如果哪位大侠自认记忆力过人，不妨来玩一下这个游戏。

评分: 5分

CHRIS: 本人一向是很喜欢玩 CARD GAME 的，这款游戏虽然有颇多缺点，不过就游戏本身来说还是不错的，也有一些创新的元素，像迷宫冒险模式、在派出卡片怪兽时很讲求攻略等，而我个人认为这款游戏的卡片设计得不错，另外得胜之时颇有成就感啊!

评分: 7分



传说兽之穴

LEO:此游戏是一个育成加冒险的RPG，虽然人物与怪兽的设计还算不落俗套，但游戏的玩法就相当普通，和以往的这类游戏没有太大差别。此游戏故事内容也无甚特别，值得一提的是游戏内加入了对战模式，玩者可以利用自己培育的妖怪和朋友对战。

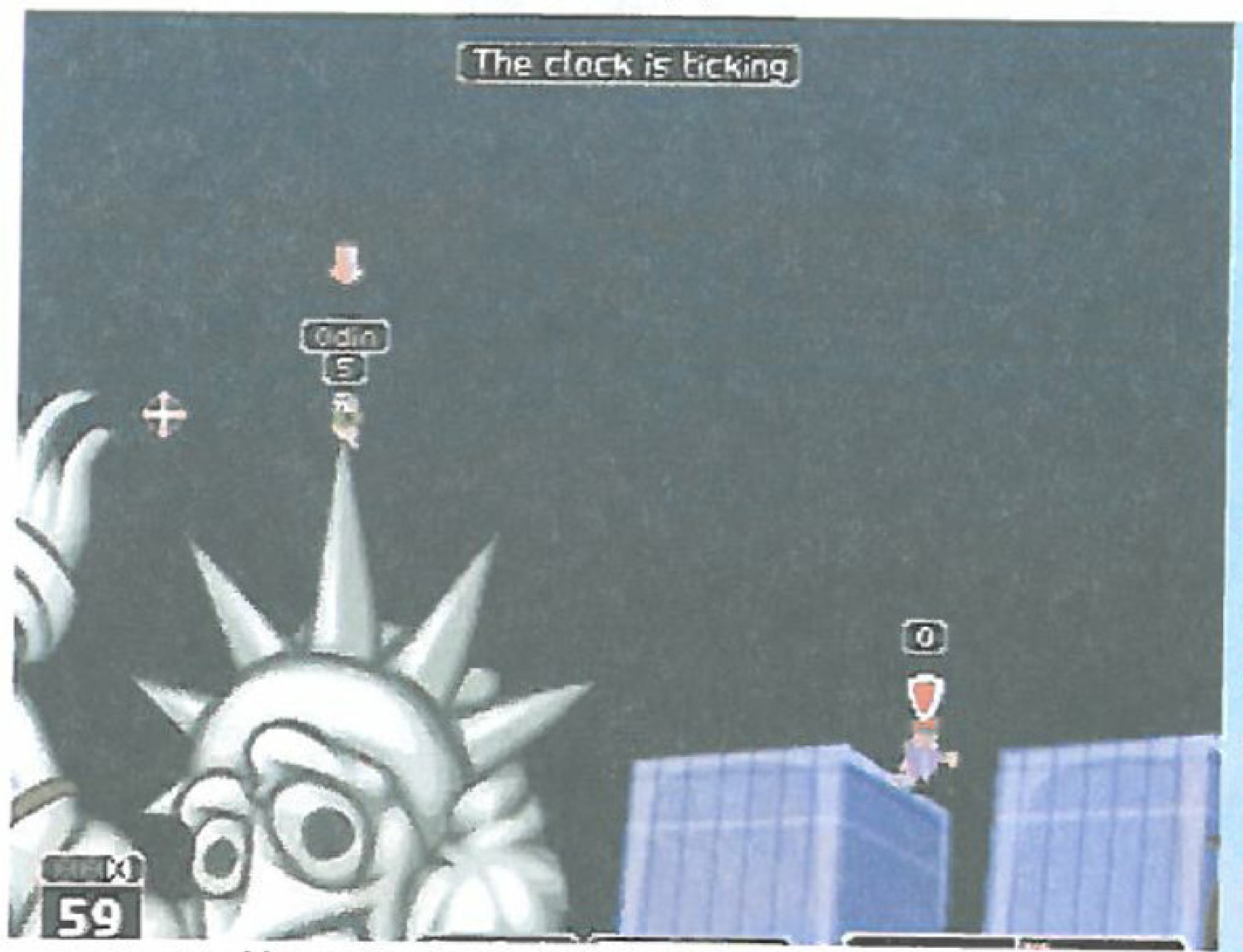
评分: 6分

LULU：这样的游戏颇有些让人失望，人设没有特色，音乐和故事又很单调，游戏难度也有些高，如果是第一次玩这种游戏的话，会很难适应。这游戏的最大特色是可以放人任何一张 CD 来创造随机迷宫，但显然里面的设计还不行，设计出来的迷宫经常还有很多奇怪的地方。希望下一作能更出色。

评分: 5分

靖亭：这是一款很有趣的游戏，人设很可爱，流畅度也不错，而其中最大的创新就是能用CD碟制作怪物来做战，只是游戏系统对于第一次玩这款游戏的人来说可能会有点不习惯。评分；6.5分

评分: 6.5分



百战天虫(WORMS ARMAGEDDON)

LEO：从电脑上移植到PS上的一个游戏，电脑上也不过是需要486-66的机器，所以在PS上还是能完全移植的。但主要还是一点：PS的解析度比电脑低多了！而且在没有鼠标的控制下这个游戏显得非常难。唉，就冲着这游戏有趣，没办法啦……如果你对虫子不感兴趣的话，这游戏就不玩也罢了。

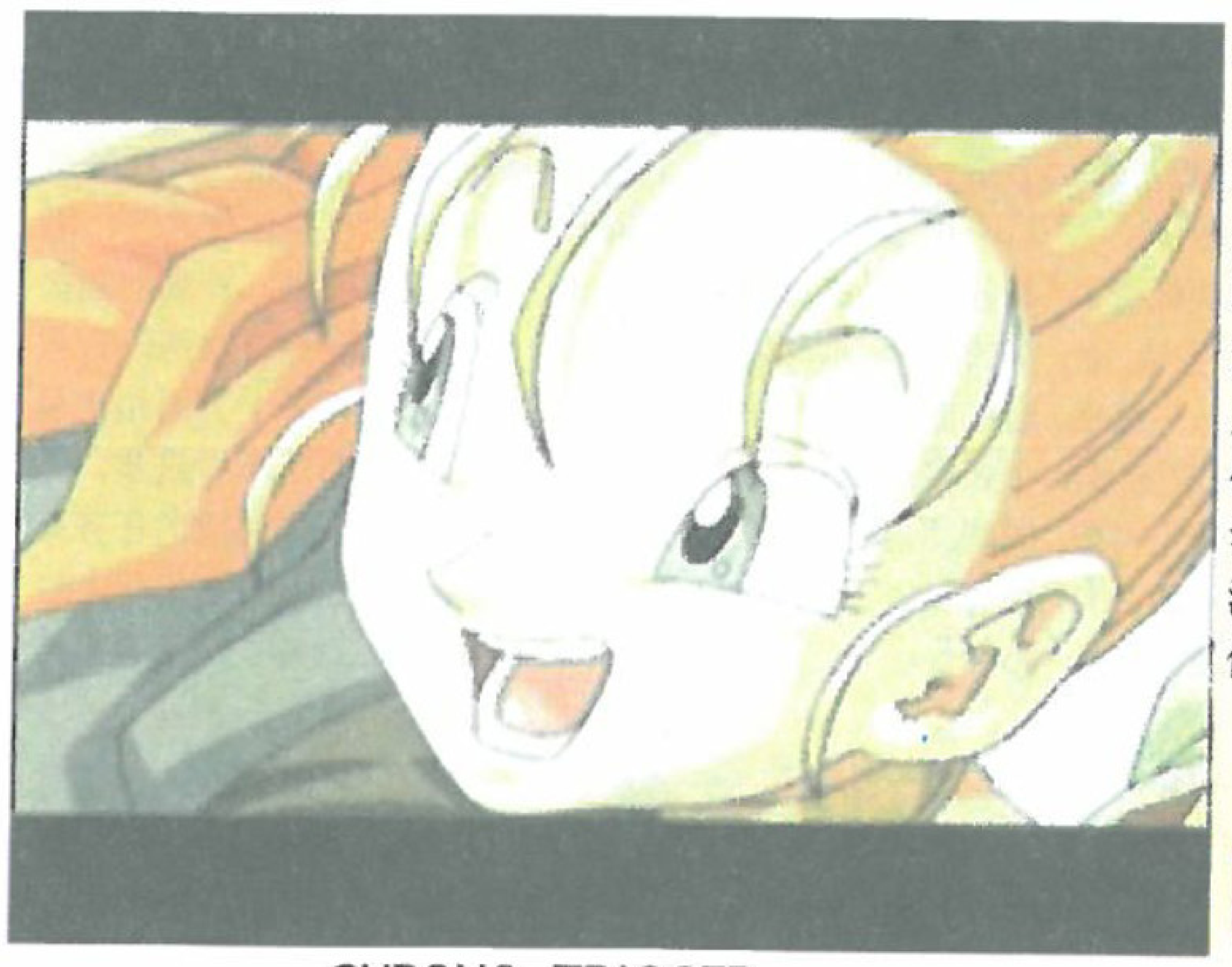
评分: 6分

CHRIS：在电脑上这个游戏可是卖得很不错的哦！在PS上这个游戏保持了原汁原味，还加入了一些新要素。推荐大家使用鼠标来玩这个游戏，这样大家才能真正的体会到这个游戏的精妙之处。不过这游戏还是有欧美PS游戏的一贯通病：读盘太久了！不过的不过这游戏仍然值得大家去玩（LEO语：CHRIS你学我说话？？？死！）。

评分: 6.5分

靖亭：这游戏移植度还算不错了，不过画面就还是有点问题，而且这个游戏总是带点另类的感觉，笔者就觉得游戏的界面和操作系统不够可亲。让人玩的时候总是不能很投人，不过就游戏本身而言还是尚可的。

评分: 6分



CHRONO TRIGGER

LEO：多年前超级任天堂上的一个很受欢迎的RPG游戏。有三大巨头的合作，当然是不同凡响。这次应各位玩家的要求把这个游戏移植到PS上，新增加了很多动画片段，但画面的质素就没有任何提升。对于大部分当初没有超任的玩家来说，这个游戏的吸引力还是不错的。值得去购买。

评分: 7.5分

CHRIS：虽然这个游戏我在超任上已经玩过，但现在磁盘已经不知道飞到那里去了……刚好这个作品推出，可以让我重温当时玩这个游戏的激动。新加了几段不错的动画，让我们这些玩过前作的人都有新惊喜，不错。不过最让人不满意的是这个游戏竟然还有读盘时间！SFC上不是才几张磁盘吗？

评分: 7分

靖亭：哇，十八种不同的结局，有点夸张，不过倒给游戏增添了不少游戏性，就游戏本身来说还是不错，但是除了开场动画以外，其他的诸如：系统、人设、画面等就几乎没有创新，这让人多少有些失望，不过新加人的动画片段还是不错的，如果你很喜欢鸟山明的人设的话，还是值得玩玩的。

评分: 6分

西游记

LEO：这游戏仅仅有介绍时笔者就想到这个可能又是一个《封神演义》式的游戏。果然，情节比较平坦，没有激动点，可能这是因为《西游记的》故事我们太熟悉了吧。不过好象回合制的游戏方式有点不太适合《西游记》？总体来说，这游戏算不过不失吧！

评分：6.5分

靖亭：这款游戏对于广大的国内玩者来说，胜在对故事的情节比较熟悉，减少了一些玩游戏时的语言障碍，虽然是改编自古典名著，其中还是有不少新增元素，也增加了一些新人物，至于其他方面就还只是一般，好在难度适中，会比较吸引一般的玩者。

评分：6分

LKIE：《西游记》，四大名著之一，被改了个面目全非，唐三藏竟然可以是一个可爱的女孩子，奇哉怪也。游戏的情节平平无奇，系统有80%是和同厂的《封神演义》一样的，可见KOEI的人偷懒程度有多高。感觉上KOEI这两年就没有做什么好游戏，这样下去，KOEI必死无疑。阿门。

评分：5分

光之岛

LEO：同时控制三人可以说是这个游戏的卖点之一。但同时控制三个人物虽然可以突出人物的性格和能力、但每做一件事都要不停地变换角色就不是那么好了。这个游戏的迷题难度很高，对自己智力有信心的玩家一定要试一试。哦、还有，这游戏的画面比较生硬，希望大家不要介意就好了.

评分：5.5分

CHRIS：废GAME！废GAME！能在99年用PS做出SS95年的3D效果，做这个游戏的公司真神奇啊！烂透的多边形加上三个有头没脸的奇人就是这个游戏的全部。不要怪笔者被DC的游戏惯坏了，即使和比较好一点的PS游戏相比、这个游戏的水准也是差的很。想看看什么是典型的失败游戏的玩家可以买一个来玩。

评分：4分

靖亭：游戏的完成度不高，难度却颇高，虽然每完成一件任务都会获得一种成就感，不过恐怕没几个人有这种耐性，至少我没有；游戏中的三位主角能力没有明显区别，缺少新鲜感；流畅度不够，画面没有用心去作，都使得这款游戏玩之无味。评分：5分

评分：5分

漫画英雄对 CAPCOM

LEO：打完DC，这堆英雄又杀上PS了。但仍然和前两作一样，这个作品仍然不能换人。换汤不换药的作品出多了其实也就没有意思了。（笔者很担心《SNK VS CAPCOM》也变成这样一个东西，如果是真的话，那就没有任何意义了。）听说这个游戏是VS系列的最后一作，但愿如此。

评分：7分

LKIE：冷饭炒炒炒，游戏出出出，CAPCOM够厉害的……一大堆英雄上天入地都打了N回了，还不休息一下？这拨子英雄比起前几拨子的就没啥长进，一样的差劲，画面流畅度不高，人物不能更换，这些英雄也是时候让位置给SNK VS CAPCOM的那堆英雄们了，但愿SNK的英雄能好好教训一下他们吧！

评分：6.5分

靖亭：这款游戏移植到PS上稍嫌有点迟了，有DC的良好机能移植版作比较，显得这次的PS版稍差，不过就游戏本身而言还是不错的，也有一些新增的元素，像AIR COMBO和投技时可放大缩小处理等，但是动作的流畅度不够，大大降低了游戏的可玩性。如你已有DC版，不玩也罢。

评分：6.5分

妖精战士 3

LEO：妖精战士3终于推出了。喜欢这个系列的玩家等到了。这个3代用了不少的新人物，但旧的人物也仍然有出现。笔者是着实在这游戏里面耗费了不少时间的。3D画面不错，音乐动听，游戏性十足……这些优点都使这个游戏大放光彩。《妖精战士3》实在是这个月除了《CHRONO CROSS》之外的又一RPG迷必玩之作。

评分：8分

LULU：《妖精战士》，SCE难得的精品系列之一。它的这个第三作应该是PS上的最后一作了……102个不同任务各有特色，有趣的剧情，丰富的动画，水准以上的音乐，这些要素集中在一起就是这个妖精战士3了。如果这游戏的画面能再上一层楼，那就更完美了。期待在PS2上推出4代……

评分：8分

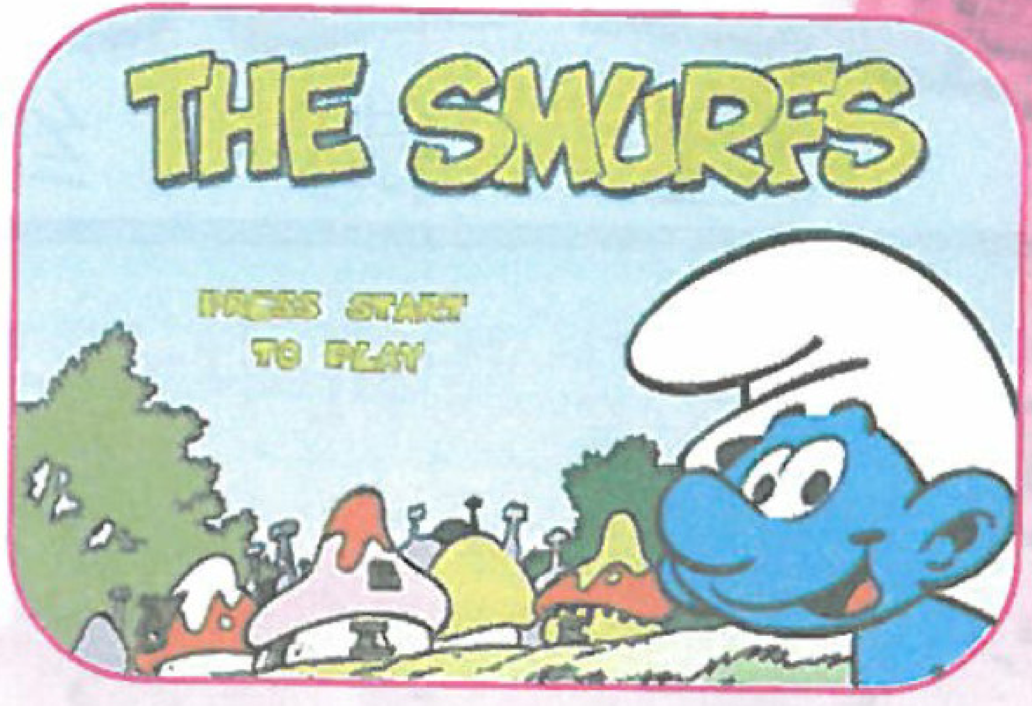
靖亭：这一段时间有不少RPG佳作推出，让人有一种顾不过来的感觉，妖精战士3自然也是佳作之一，游戏人设很可爱，开场动画很不错，笔者挺喜欢那段音乐的。游戏在各个方面相比起前作来都有了不少进步，而且游戏中需要完成的任务又够多，能让RPG迷们玩上好一阵子，看样子，又有得忙了。

评分：8.5分

PS | PARALLEL IMPORT | CD-ROM
游戏类型 ACT　发售日 已发售

蓝 精 灵

《蓝精灵》是一套很受小孩子欢迎的卡通片集，卡通片中的所有人物相信大家都很熟悉了，而这个动作游戏操作简单又比较容易控制，是一支非常好玩的游戏。



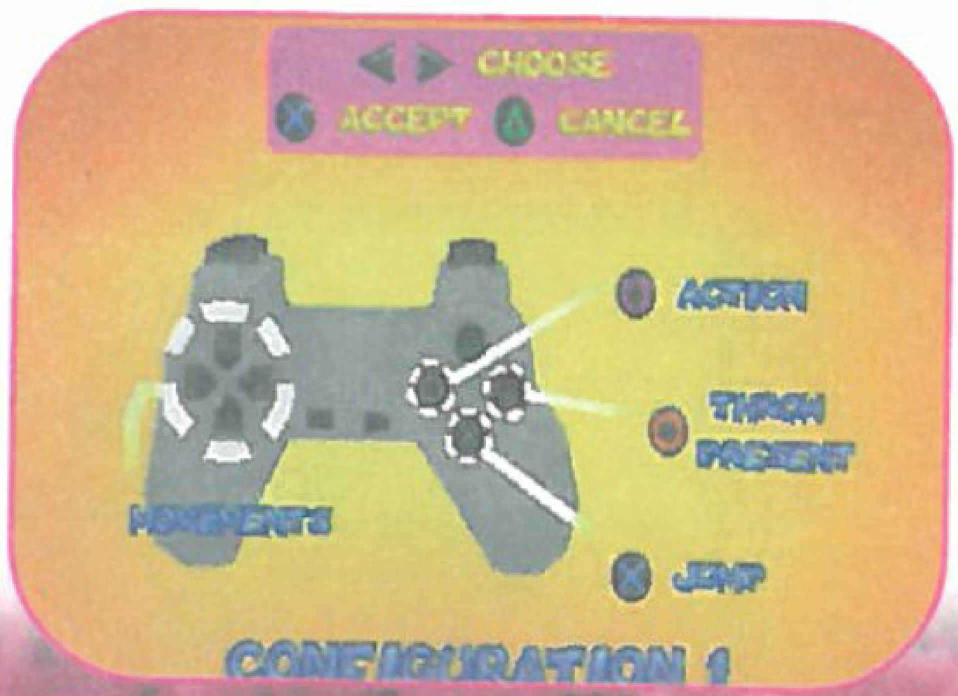
在画面的一开始，会变成红色的一片，而在画面的左上角会出现一句话，按×键会是PAL线路；○键是NTSC线路，可以根据诸位的PS机来作调整。当选择完毕之后，便会再出现另外一个画面，在画面上会有D I S C VIDEOMODE FIX: SEGA、UNLIMITED LIVES: SEGA、UNLIMITED EMERGY: SEGA、UNLIMITED BOUNS: SEGA、UNLIMTED MOONS: SEGA、只要将各个行列的"SEGA"这个字转为"SONY"便可以到达游戏画面。

游戏画面

在"蓝精灵"的游戏画面中会有两个蓝精灵给大家选择，在上面的那一个蓝精灵是玩过关游戏的，因为有八个蓝粗灵被巫师格格巫收藏了起来，所以要靠玩者去解救他们，还要收集圆块和月亮到一定的数目才可过关；而选择下面的那一个蓝精灵则是有七个关数给玩者选择，每一关都是很短的，很适合消遣的。

在视窗画面的操作方法

方向键：选择语言
×键：接受
△键：取消
在动作画面时的操作方法
○键：抛掷礼物以作攻击敌人之用
□键；行动／或与人谈话
×键：跳跃
方向键：移动



日版DC玩美版游戏方法大公开

以下借"女生长谈"的半个版面为大家介绍一下改机方法。(本改机方法已经编辑部人员试验成功，但本刊对读者改机过程中造成的任何不良后果概不负责。)

改机方法

1 打开你的DC上盖

2 把接手柄的电路板上的那个紫色电池解焊，把白色及灰色的电线分别焊在两端。

3 把黑色的电线焊在侦测盖子的开关（在右后方）的下方错位。

4 把黑色、白色及灰色的电线分别焊在"6脚"的开关上。

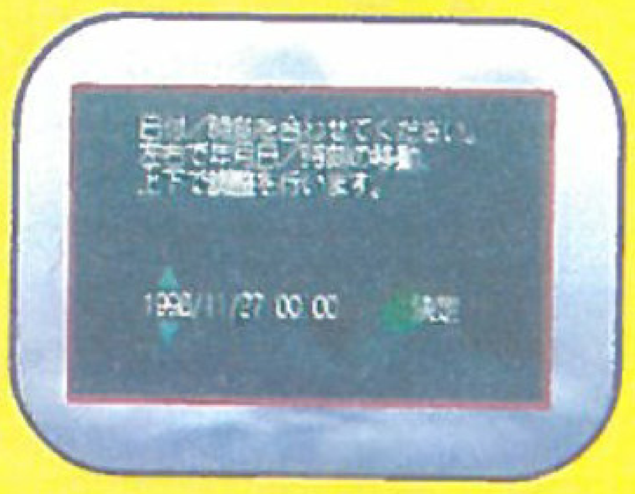
5 把开关装在机壳上。

6 之后把所有东西装回去便可以了。

完成改装后，按钮突出时便是玩美版游戏，而按下之时便是玩日版游戏。

1 放入日版GAME

2 开电源之后便会进入SET时间的画面之中，而GD-ROM也会开始转。



3 让它一直转别管，经过大约3分钟后GD-ROM便会停下来，换上美版GAME。

4 选START便可以进入游戏。

生化危机中女主角 JILL 的专用枪的配件

在《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》中 JILL 所用的手枪“M92F Military Model”，又推出配件了。

第一款
JILL 以生化危机3中的主要装束为主，而这套 ACTION FIGURE 中要对付的异形是猎杀者。

第二款
JILL 以生化危机3中的S.T.A.R.S Ver. 扮相为主，而这套ACTION FIGURE 中要对付的是生化异形β。

两款 JILL 人形(FIGURE)打异形ACTION FIGURE

过去两集的生化危机都分别推出过一系列的ACTION FIGURE，这第三集也不例外，首先推出的 ACTION FIGURE 套装一共有两款，两款都是主角 JILL，不过两款 JILL 的装束和所面对的异形就完全不一样了。

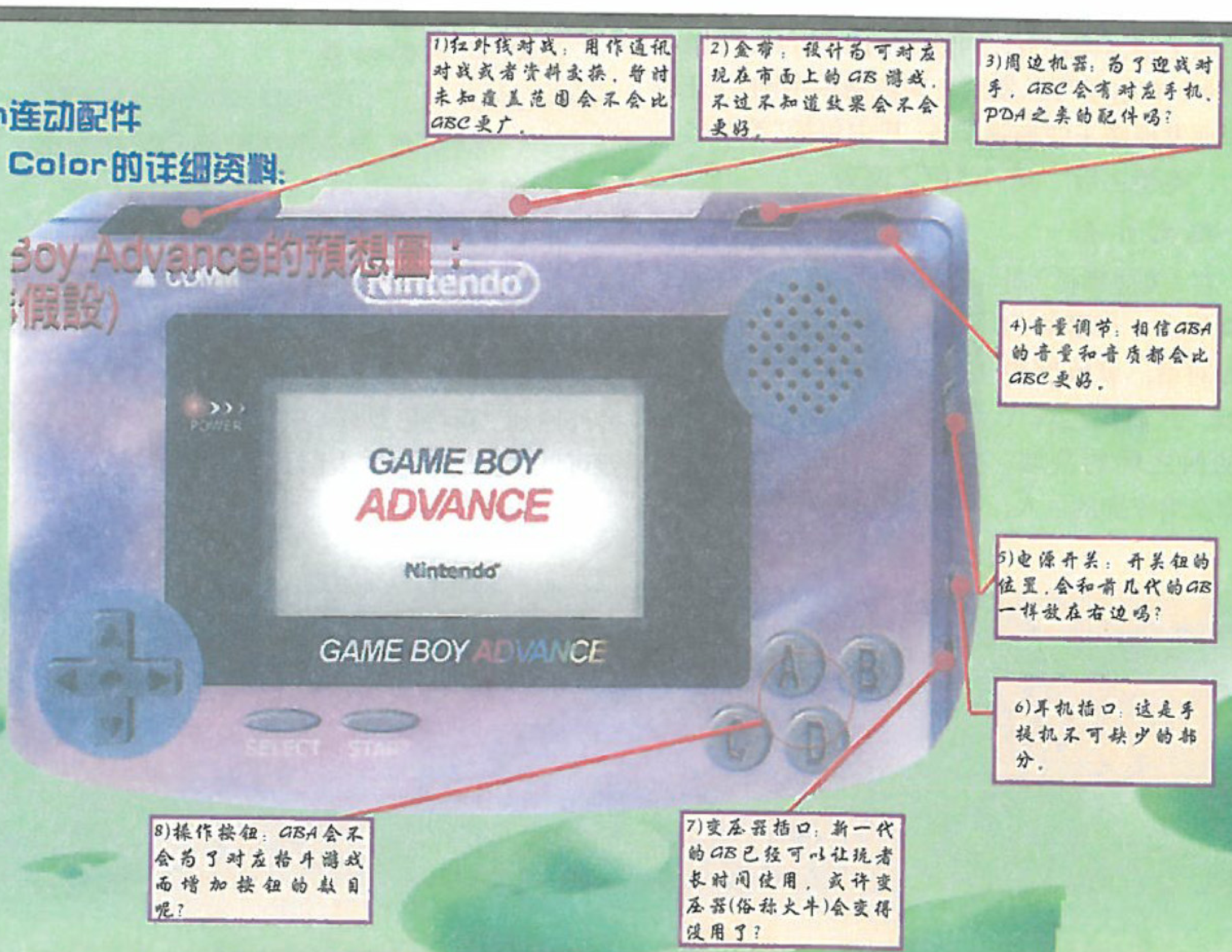
GAME BOY最新版本资料公开!

Wonder Swan与Pocket Station连动配件

任天堂终于正式发表新版Game Boy Color的详细资料:

Game Boy Advance
(以下称为GBA)基本规格:
机体大小: 80mm(高)×135mm(宽)×25mm(厚)
画面尺寸: 40.8mm(高)×61.2mm(宽)
显示器: 反射型TFT彩色液晶，同时最多可显示65000色
重量: 140g
电源: AAA电池两枚
连续使用时间: 20小时
发行商: 任天堂
发售日: 预定2000年8月
价格: 未定

从这些资料看来，GBA应该和Neo Geo Pocket及Wonder Swan一样走“横放路线”(暗示这会是未来手提机的主流吗?)，这样画面宽了很多，GBA还拥有32位元处理器。

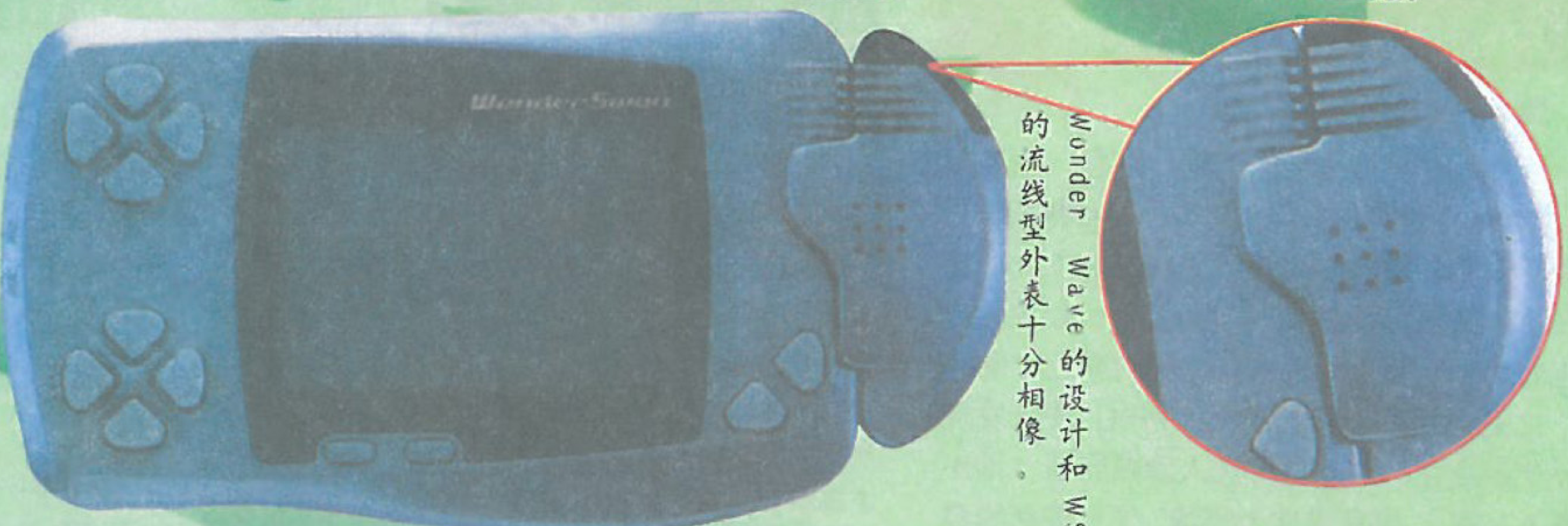


藤崎诗织——いつしよねいたいから

发行: KONAMI
发售日: 99年11月3日
售价: 1020日元

藤崎诗织的最新一张Single“いつしよねいたいから”已推出，虽然《心跳回忆2》已快要推出了，但相信有不少玩家都留下一些前作的作品。这次的Single推出后，在下一个月还会推出藤崎诗织的个人精选。

Wonder Swan多平台发展的新款——Wonder Wave(暂称)



Wonder Wave的设计和WS的流线型外表十分相像。

能够使Wonder Swan拥有红外线通讯功能的新配件“Wonder Swan”终于能够看到它的真面目了! 玩家只要将它装在Wonder Swan上，便可以和其他拥有红外线通讯功能的电子工具交换资讯了。

发行: PONY CANYON
发售日: 99年11月3日
售价: 1890日元

SNK VS CAPCOM CARD GAME Soundtrack

《SNK VS CAPCOM》的格斗游戏在明年才推出，但现在已在NGPC上推出了一款卡牌游戏，并且分“SNK”和“CAPCOM”版本。在12月还推出了游戏的NGPC格斗版。以下介绍的Soundtrack则是将两个版本合一的Soundtrack，收录了两个版本的音乐。

Gameboy变成录音机!

图中所示是Gameboy录音用硬件，而且还可以通过另一种硬件“GB Xchange”将录音内容传到电脑内储存，据称还可以用这种软件来提升这种录音机的功能。

超时空之轮

隐藏秘技大公开

魔王的最强装备

在“古代的新王”一幕中，当众人在北之岬上与魔王结为同伴后，可以回到去中世纪的魔王城中，在这里可以发现一间隐藏的房间，并在里面发现魔王的最强装备，其中包括“绝望之剑”、“绝望之盾”及“绝望之钢盔”。

虹之贝壳

在“美迪那村”内的酒场中，与酒场的老板对话，就能够得到酒，然后到达现代中的西之岬的墓地，将酒交给守护的巨人，

便会得知隐藏洞穴的位置，其后将洞穴内拥有Hp25000的怪物击败后便能得到“虹之贝壳”。另外先到古时的“卡尔狄亚城”的地下宝库调查一次，然后再到现代的“卡尔狄亚城”的地下宝库调查，那么便会发现另一颗“虹之贝壳”。

虹之贝壳的功能

洞穴内的虹之贝壳	女性专用防具，敌方的魔法攻击力减半。
“卡尔狄亚城”中的虹之贝壳	全员可装备防具，魔法防御上升6点。

太阳石

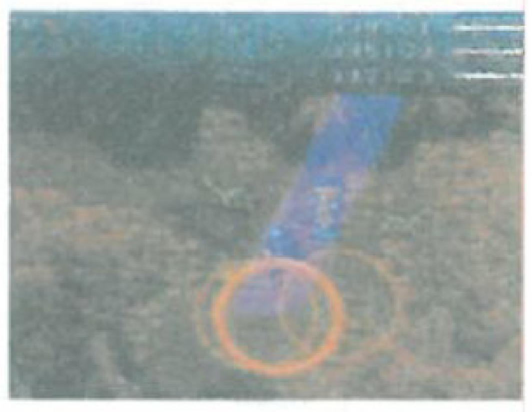
在未来的“天之道”上的“魔法王国加济鲁”中，在中央处把怪兽打败，就会先得到“暗黑石”，其后再回到现代的“魔法王国加济鲁”的中央处把“暗黑石”放进去便可得到“太阳石”；另外回到“新特尼罗村”中与村长的妻子谈话，就可以得到另一颗“太阳石”。

太阳石的功能

“魔法王国加济鲁”中的太阳石	露露的专用武器，攻击力及“一人技”都会起变化。
“新特尼罗村”中的太阳石	全员可装备武器，攻击力上升20%。

青、白、银之石

当“黑之梦”出现后，众人回到古时的“依奥卡村”与伊那对话，就可得到“青之石”，其后再持着“虹之贝壳”回到现代中的西之岬的墓地处，调查守护的巨人就可以拿到“银之石”；最后在“黑之梦”的内部可以发现一个宝箱，在这里面可以得到“白之石”。使用这三种石后，可以得到隐藏的特技“三人技”。



TOMBA! THE WILD ADVENTURES (东巴！野性的历险)

隐藏剧情出现法

当玩者刚刚开始玩此作时，会有一个名为“引っかかった钓り糸”的剧情，若玩者完成了这个剧情后，返回刚刚开始游戏的地方，把挂在左、右两边摇板上木桶的颜色统一化(注：统一化的意思是要玩者把所有木桶的颜色方向统一)，之后当玩者去天之龙之大桥时，便会发现スカラが金针，跟着便可进入隐藏剧情“谁かの落とし物”，再完成这个剧情，便可得到隐藏道具“人鱼のウロコ”。

重要的指轮(大切な指轮)

Event条件：首先是完成了“封印！炎之魔猪”这Event后，便可到达“炭矿之町”的入口右面跟那失去了指轮的矿工对话，于是便会出现这个Event。

完成方法：

可前往“铁管地带”的“アリネズみ之家”前，使用飞索并到达铁管底部(图中位置)，然后直接向下降落，便能到达一间隐藏的部屋内。然后便可在部屋的右面取得细小的煤炭(小さなドロのカタマリ)，可用槌子打击按钮，便能返回“铁管地带”。于是便把这煤炭带到“炭矿之町”的“地下キカイ室”的洗净机中冲洗，最后再交给那矿员便可。

发现Event取得Ap：1000

Clear取得AP：5000

另得item：AP100000宝石

到达图中的位置直接向下降

便可发现item“小さなドロのカタマリ”，再把其带到洗净机中清净

最后把他交还给矿员便可

GIGAWING

出现“SCORE ATTACK”的条件

若玩者想取得“SCORE ATTACK”，就必需要先进入游戏的街机模式，再不续版的情况下完成游戏一次，之后玩者便能成功取得“SCORE ATTACK”。

得到“全国RUNKICK”的方法

若玩者想得到“全国RUNKICK”，就得首先进入游戏的标题画面，然后在“RUNKICK MODE”的选项上紧按X、Y键一秒左右，便可得到“全国RUNKICK”。

更改机体的颜色

如玩者想更改游戏内机体的颜色，就要首先进入选择机体的画面，跟着在此画面内按X和Y，或按X和A，便可更改各机体的颜色。

WINBACK

N64/ACT/KOEI

无限子弹

著名战略游戏厂商推出的动作游戏，曾多次延期，现在终于推出了。游戏的质素和难度都十分高，第一次玩的朋友很可能会吃不消，但大家只要花点耐性完成NORMAL和HARD，同时取得2000分或以上，那在标题画面就会有“MAX POWER”，这时便可以大开杀戒了。

WILD ARMS 2

PS/RPG/SCEI

增加道具秘技

首先玩者需要到内海上方岛的“光差田庭”里取得光ガーディアン——ステア·ロウ，然后在作战时在アシュレー身上装备上ステア·ロウ，再使用他LEVEL 1技“アクセラレイター”，之后选择“カスタムコマンド”和“シュートアイテム”，在选择道具时按×键来取消，这时便会发觉所选择的道具增加了，只要反复使用，任何珍贵道具都可以大量复制。

REVIVE...～苏生～

小秘技

当玩者完成了游戏一次后，便会发现在游戏的标题画面中出现一个名为“记忆の彼方に”，在这个模式中，玩者可看回所有在游戏中出现过的插画，当玩者完成了游戏20次之后，再开始游戏时到所长室调查木棚、之后在画面中便会出现“オベントシーン”的话，问玩者看不看游戏内的所有剧情，这时玩者只要答“见る”，在SAVE后返回标题画面进入“记忆の彼に方”时，便会发现里面的插画。

SD GUNDAM G GENERATION-0

无限增加高性能机体的方法

制作流程

(1)首先先完成游戏内“0079编”的故事。

(2)完成0079的故事后，进入游戏的编成MODE借用各0079的角色。

(3)之后玩者便可使用ザクII加ゲルググ组合出一架他们专用的强劲机体。

(4)如此类推，不断重复使用这个方法，便可无限生产强劲的MS。

圣剑传说 LEGEND OF MANA

究极道具取得法！

在新一支的《圣剑传说》中存在着无数的隐藏剧情及隐藏道具，这次为各位介绍一下取得究极道具“丙子椒林剑”的方法。

取得方法

(1)首先完成了“紫钳の怨灵”的剧情。

(2)然后进入管理SAVE的画面内，把《SAGA FRONTIER 2》的SAVE DATE放进有《圣剑》记录的SAVE卡之内。

(3)之后再次读取进度继续游戏。

(4)当进入焰城后再一次到骨之城把ボロンの怨灵击倒便可取得“丙子椒林剑”。

PACMAN WORLD 20TH ANNIVERSARY（食豆人21世纪纪念）

PS/ACT/NAMCO

观看动画

今年正是著名游戏《食豆人》的20周年、厂方为了庆祝推出食豆人的最新系列、虽然基本玩法没有改变、但变成了立体的。现在为大家介绍观看游戏内动画的方法:

在QUEST MODE里，收集在每关内所出现的“P”、“A”、“C”、“M”、“A”、“N”的文字、那么在完成整个QUEST后、在标题画面里就会出现おまけモード。

BIO HAZARD 3(生化危机)

PS/AVG/CAPCOM

取得STAR卡

在游戏中警察局门口遇上“追踪者”时，如果大家选择和它对战的话，在战胜之后便可以在倒卧旁边的“S.T.A.R.S”队员身上找到“STAR”卡，这样大家在进入警察局后便可以很快进入二楼，能节省不少时间。

游戏最强武器“火箭炮”到手

方法是先拿“处理设施KEY”到“水质检查室”内用紫外线照射器处理一次，再前往动力室，用之前击败“追踪者　”取得的“KEYCARD”打开里面的保险箱，便可以得到游戏内最强的武器火箭炮“ROCKET LAUNCHER”，但到手的时候玩者只会有四发火箭，要小心使用。

隐藏衣服取得方法

需要以D级以上的评分打爆机，以那个爆机的SAVE开始新游戏；在新游戏中大家只要CHECK一下ITEM箱，便会发现当中多了一条“BOTIQUE KEY”，凭着这一条“BOTIQUE KEY”，便可以进入在游戏初段的版图中一间上了锁的房内更换新衣服了。

MARVEL VS.CAPCOM -CLASH OF SUPER HEROESS-

PS/FIG/CAPCOM

隐藏角色

LILITH　在选人画面中，将选人框先移到ZANGIE、然后顺序输入左、左、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下、左、左、上、上、、上、上、右、左、下、下、下、下、右、右、上、上、上、上、左、左、下、下、下、下、右、下便可。

ROLL　在选人画面中、将选人框先移到ZANGIE、然后顺序输入左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、右、上、上、右、右便可。

SHADOW LADY　在选人画面中，将选人框先移到MORRIGAN，然后顺序输入上、右、右、下、下、下、下、左、左、上、上、上、上、左、左、右、右、下、下、右、右、下、下、左、左、上、上、右、右、上、上、左、左、下、下、下、下、下便可。

RED VENOM　在选人画面中、将选人框先移到春丽、然后顺序输入右、下、下、下、下、左、上、上、上、上、右、右、下、下、左、左、下、下、右、右、上、上、上、上、左、左、上便可。

ORANGE HULK　在选人画面中、将选人框先移到春丽、然后顺序输入右、右、下、下、左、左、右、右、下、下、左、左、上、上、上、上、上、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下、上、上、上、上、左、上便可。

GOLD WAR MACHINE　在选人画面中、将选人框先移到ZANGIE、然后顺序输入左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、上、上、上、上、右、右、左、左、下、下、下、下、右、右、上、上、左、左、下、下、右、右、上、上、上、上、上便可。

乱入角色出现条件

在与电脑对战时有时候会有隐藏角色乱挑战，现在公开他们出现的条件:

基本条件

1、由第一关开始游戏;

2、一个回合也不可以输;

3、途中无人乱入:

角色	以HYPER COMBO、VARIBLE COMBINATION或VARIBLE CROSS来FINISH对手的次数	VARIBLE CROSS来FINISH对手的次数	使用SPECKLA PATNER的胜利次数	FIRST ATTACK次数
MSH性能之HULK	3次 –	–	–	
LILITH风之MORRIGAN	3次	–	2次	–
HYPER ARMOR之WAR MACHINE	5次	2次	–	–
ROLL ZHAN	5次	2次	4次	–
HYPER SPEED UENOM	全部	4次	–	全部
SHADOW LADY	全部	4次	全部	全部

ARC THE LAD 3(妖精战士 3)

S.C.E./RPG/日版

开机码

D007EC10　000E

8007EC10　0000

D007EC10　0005

8007EC10　0000

无限金钱

8009D368　423F

8009D36A　000F

无限GP

8009DE34　967F

8009DE36　0098

主角现在HP

8007E49C　FFFF

主角最大HP

8007E49E　FFFF

主角现在MP

8007E4A2　03E8

主角最大MP

8007E4A4　03E8

战斗后UPGRADE

8012EA10　6363

8012EA12　6363

8012EA14　6363

全技能

E007E4CA　00FE

3007E4CA　0002

3007E4CE　0006

3007E4D0　0007

3007E4D2　000A

3007E4D4　000D

3007E4D6　0010

3007E4D8　0013

or

D007E4CA　00FE

3007E4CA　0002

D007E4CA　00FE

3007E4CA　0006

D007E4CA　00FE

3007E4CA　0007

D007E4CA　00FE

3007E4CA　000A

D007E4CA　00FE

3007E4CA　000D

D007E4CA　00FE

3007E4CA　0010

D007E4CA　00FE

3007E4CA　0013

所有技能MAX

E008E51A　0063

3007E51A　001D

3007E51C　001E

3007E51E　001F

3007E520　0020

3007E522　0023

3007E524　0026

3007E526　0029

or

D007E51A　0063

3007E51A　001D

D007E51A　0063

3007E51C　001E

D007E51A　0063

3007E51E　001F

D007E51A　0063

3007E520　0020

D007E51A　0063

3007E522　0023

D007E51A　0063

3007E524　0026

D007E51A　0063

3007E526　0029

增加速度

80039038　0001

8003903C　0001

时间＝0′00″

800BA18C　0000

增加移动速度

D0058DE0　FFE9

80058DE0　0001

无限移动

Select+L2开启

Select+R2关闭

D0097FB4　0101

800F48D0　0000

D0097FB4　0102

800F48D0　0001

漂流记

KSS/SLG/日版

体力不减

D00232DE　0016

800232DE　0000

Fuel不减

D00346C8　1023

800346C8　1020

Water不减

D0023CE2　0044

80023CE2　0040

Foods不减

D0023D0A　0044

80023D0A　0040

改变时间速度

8007CC36　0001

D007C86C　0100

8007CC36　XXXX

XXXX=0000-FFFF

人物能力修改

トオル

HP

8007A766　2710

POW

8007A768　3A98

ATN

8007A76A　3A98

INT

8007A76C　3A98

VIT

8007A76E　3A98

OFE

8007A770　3A98

DEF

8007A772　3A98

CROSS 探侦物语

WHOOPEECAMP/AVG/日版

CLEAR情报

DISK1

30054423　00XX

DISK2

300546DB　00XX

XX=

01=第七话タランチュラ

02=第六话 满月の夜に

04=第五话 绀碧の记忆

08=第四话 依赖者

10=第三话 ゆがんだ名门校

20=第二话 疑惑

40=第一话 名探侦诞生

宝石

DISK1

30054424　000X

DISK2

300546DC　000X

X=

1 コースD

2 コースC

4 コースA

8 コースB

阶数

30054541　000X

X=1-F

现在位置

Y 轴

30054542　000X

X 轴

30054543　000X

X=0-F

体力

30054546　000X

X=0-F

方向

30054547　000X

X=0-F

0 东

1 南

2 西

3 北

TIMER

8005454C　XXXX

8005454E　XXXX

XXXX=0000-FFFF

JO JO之奇妙冒险

CAPCOM/FIG/日版

1P 无限 HP

300CDEBA　0090

1P 无限必杀技 BAR

300D08A2　000A

1P无限STAND

300CD3D2　0050

2P 无限 HP

300CE24A　0090

2P 无限必杀技 BAR

300D0E86　000A

2P无限STAND

300CD762　0050

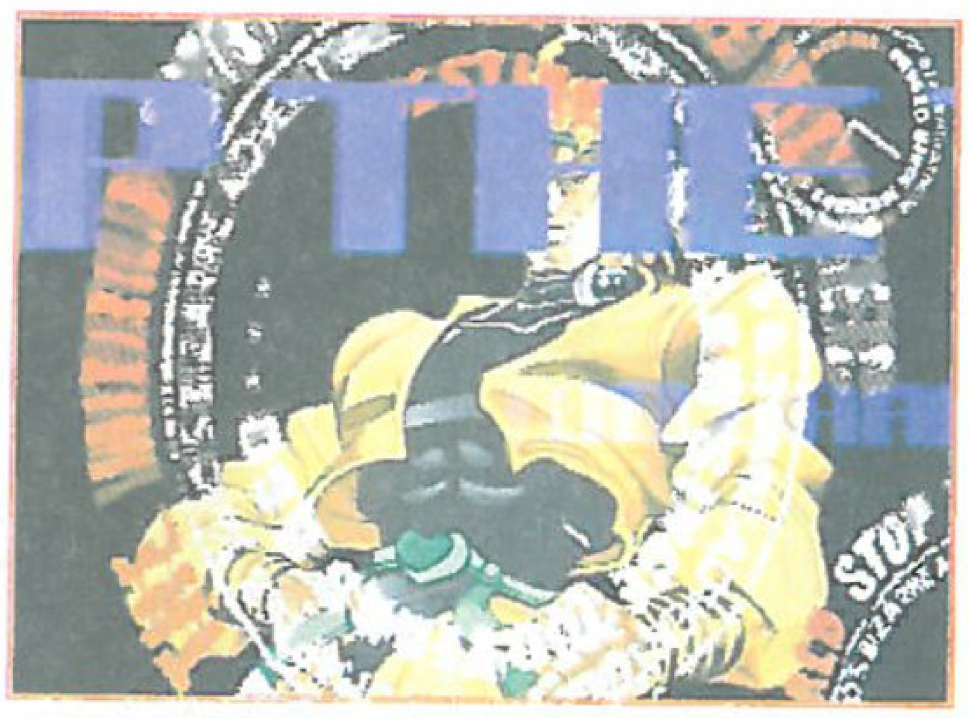
故事模式得分最高

80067588　0708

30067573　003B

80067574　003B

80067576　270F



CHRONO TRIGGER(超时空之轮)

SQUARE/RPG/日版

无限金钱

30020C52　00FF

80020C50　FFFF

30020C54　00FF

战斗后得 65535 经验值

D002928E　0000

8002928C　FFFF

战斗后得到最多金钱

E002928E　0000

300292A5　00FF

300292A6　00FF

战斗后得点最高

D002928E　0000

800292DB　00FF

角色能力修改

クロノ

现在 HP

30020603　00E7

30020604　0003

最大 HP

30020605　00E7

30020606　0063

现在 MP

30020609　0063

最大 MP

3002060A　0063

力量

3002060B　0063

体力

3002060C　0063

速度

3002060D　0062

魔力

3002060E　0063

命中

3002060F　0063

回避

30020610　0063

魔法防御

30020611　0063

LEVEL

30020612　00??

??=00–FF

EXP

30020613　00??

30020614　????

??=00–FF

????=0000–FFFF

NEXT

3002062A　0000

头部

30020627　00??

??=00–FF

身体

30020628　00??

??=00–FF

武器

30020629　00??

??=00–FF

マール

现在 HP

30020653　00E7

30020654　0003

最大 HP

30020655　00E7

30020656　0063

现在 MP

30020659　0063

最大 MP

3002065A　0063

力量

3002065B　0063

体力

3002065C　0063

速度

3002065D　0062

魔力

3002065E　0063

命中

3002065F　0063

回避

30020660　0063

魔法防御

30020661　0063

LEVEL

30020662　00??

??=00–FF

EXP

30020663　00??

30020664　????

??=00–FF

????=0000–FFFF

NEXT

3002067A　0000

头部

30020677　00??

??=00–FF

身体

30020678　00??

??=00–FF

武器

30020679　00??

??=00–FF

更改角色

第一角色

30020980　00XX

第二角色

30020981　00XX

第三角色

30020982　00XX

XX=

00 クロノ

01 マール

02 ルッカ

03 ロボ

04 カエル

05 エイラ

06 魔王

战斗中最高 HP

第一角色

30023E30　03E7

第二角色

30023EB0　03E7

第三角色

30023F30　03E7

战斗中最高 MP

第一角色

30023E34　0063

第二角色

30023EB4　0063

第三角色

30023F34　0063

可在所有地方SAVE

300101CF　0080

FIFA 2000

EA/SPT/美版

主队开始时已入 10 球

D0032514　0000

90032514　000A

作客队开始时已入 10 球

D0032518　0000

80032518　000A

主队不能得分

80032514　0000

作客队不能得分

80032518　0000

1 ON 1(THE BEST)

JORDAN/SPT/日版

1P 轻易得分

8019BBA4　000A

2P 无得分

时间停止

8019BBA2　0000

所有 GALLERY 及图片

8019BC6A　07FF

所有隐藏角色

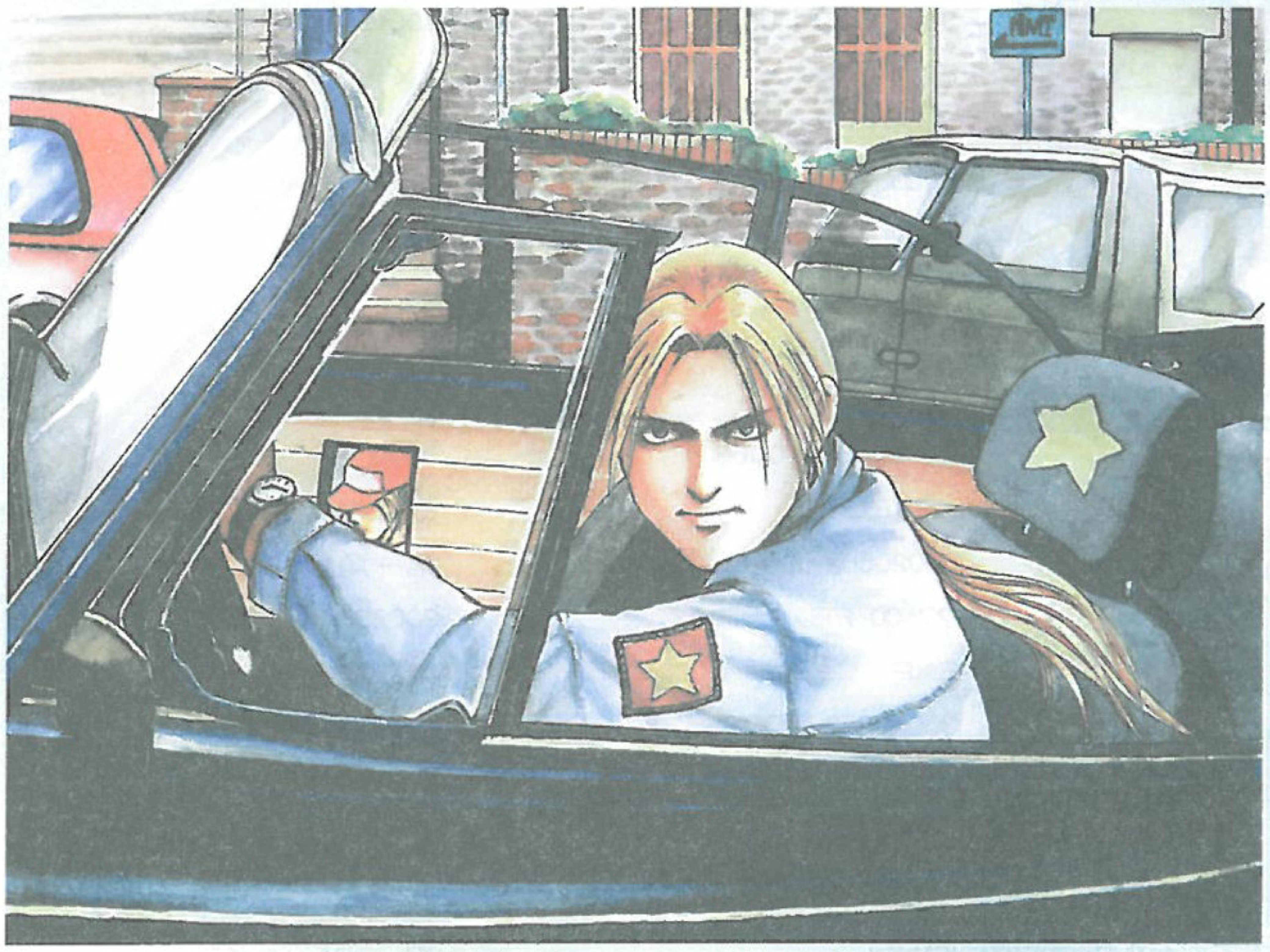
8019BC68　0007

星之心畫廊

新年又到了，新的千年纪也开始了第一年。我们的画廊也很高兴地准备迎接新年的第一篇来稿。呵呵，这篇来稿一经采用将获得本画廊的特别优待哦……有点象抽奖吧？是的，新年嘛，是应该这样的。

有一个不太好的消息是这一期的稿件真的很少啊！大家是不是因为期考和春节快到了，所以都没有时间了呢？再这样下去，LEO 真会有“巧编难为无稿之栏目”的一天的。LEO 请各位读者多多给这个栏目来稿，这就是对我的最好支持了。最后LEO 老话重谈希望各位给画廊投稿的读者都能在稿件背后写清详细地址、邮编、姓名和作品名以方便我们的工作。

最最后（老毛病又犯了，嘿嘿），祝各位读者新年快乐，春节快乐！

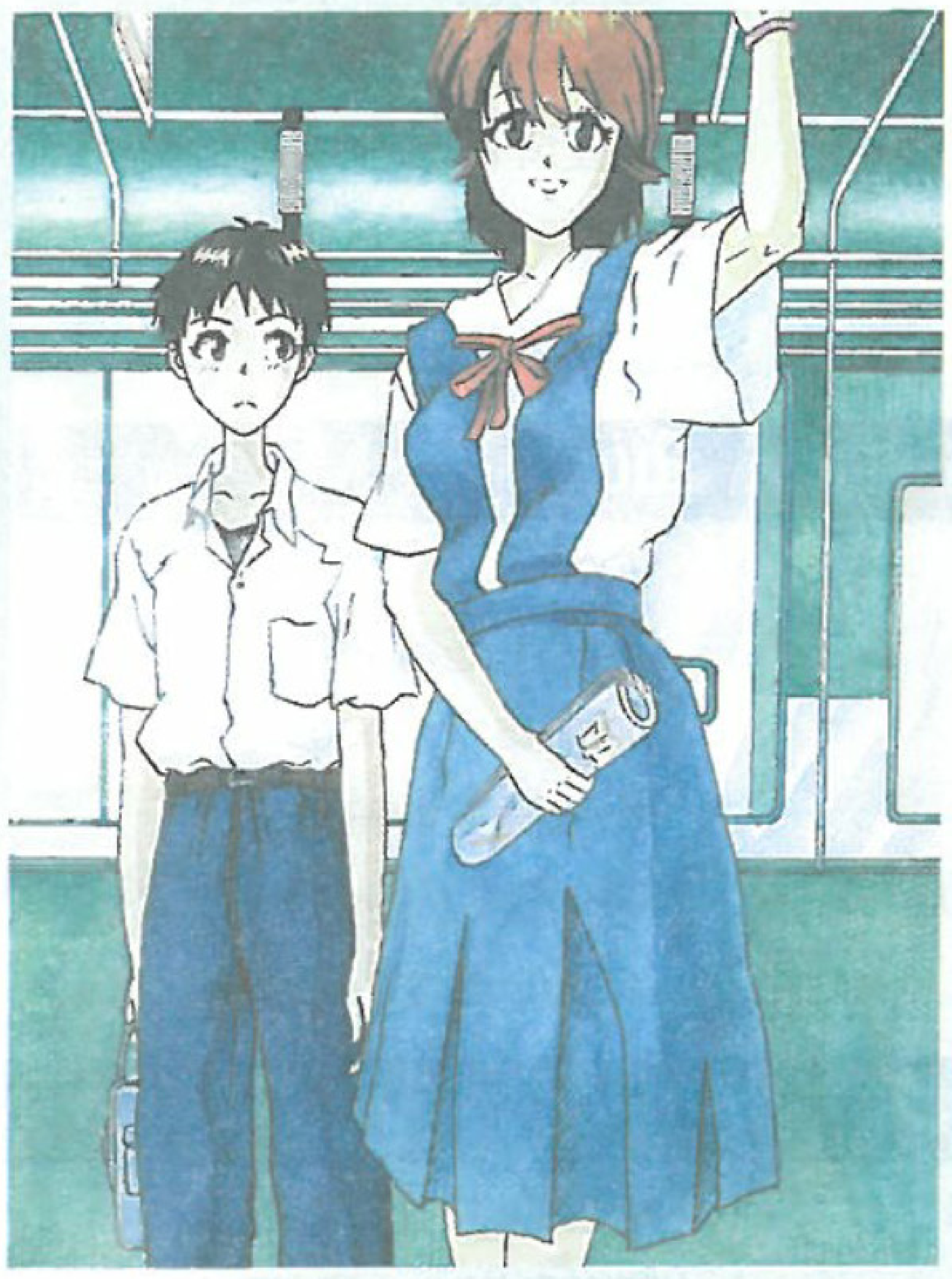


TERRY 的新车：作品名字虽然是这样，但LEO 觉得好象叫做“TERRY 的眼神”比较好一点的。各位读者以为如何？

作者：广西南宁　农孟庭　♥♥♥♥♥

魔法物语：大眼睛，小嘴巴，纤纤小手，美少女的三大要素都全了耶！不错，但背景好象比较单调一点就是了……加油！你的梦想会实现的……

作者：广东新会　韦艳嫦　♥♥♥



新世纪福音战士：新世纪里面我们的福音战士还在继续他们的故事，在某电车里面某男看着某女……（其实是本人又忘了他们的名字了……^*^原谅我）接着发生什么事情大家自己想象吧！

作者：河北石家庄　朱 朱　♥♥♥

神之职责：本人的记忆力是一天不如一天，这两个人也是看着眼熟硬是不记得是什么人……>_<不会是二阶和……吧？？？

作者：青岛 杨文静　♥♥♥

心跳回忆：心跳二里面这两个人都不出现了哦……大家要知道。不过诗织风光了那么多年看来也应该让给小妹妹们风光一下了……

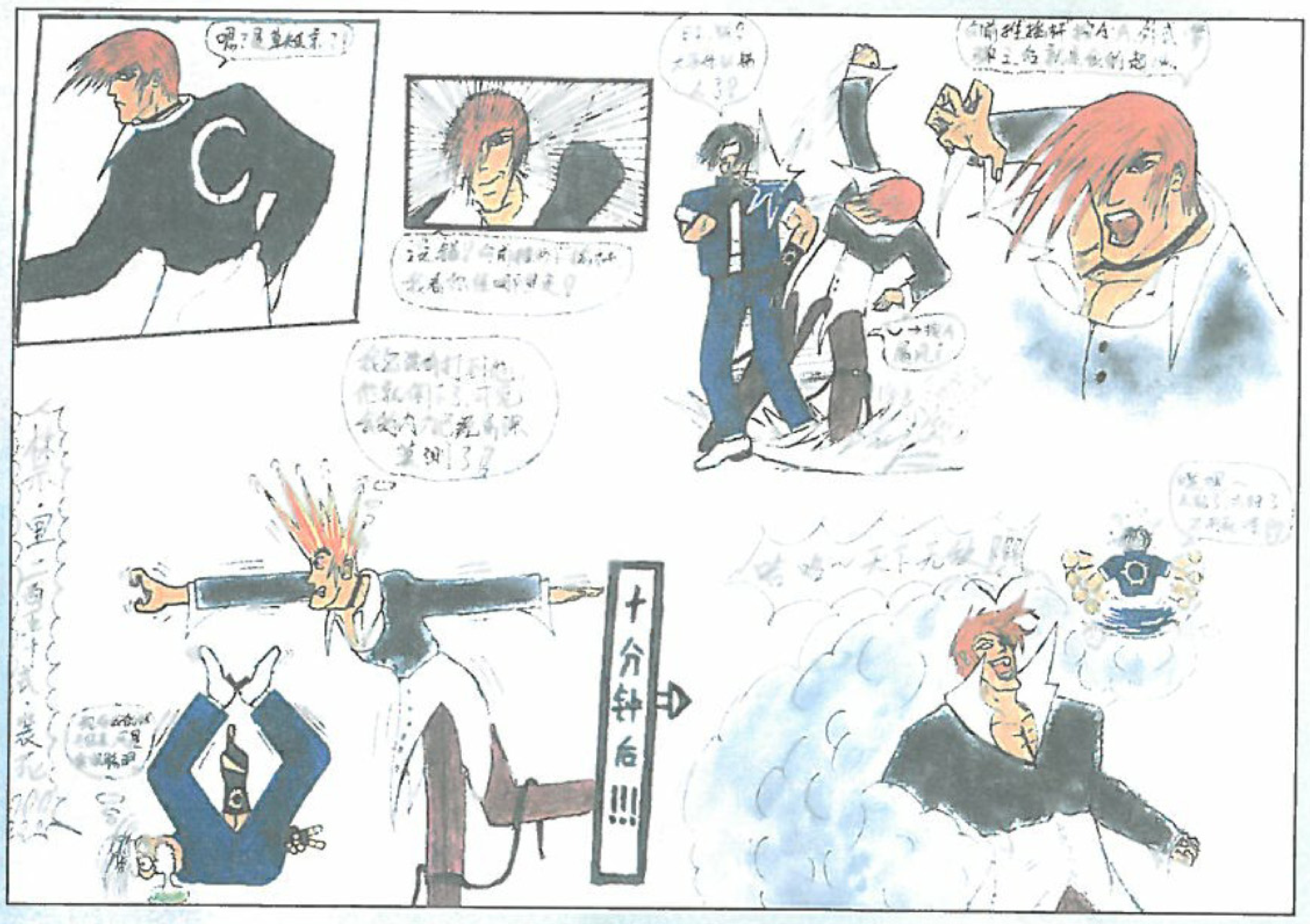
作者：上海　裴佳　♥♥♥

草雉京的新衣：人物画得很可爱的啊。尤其是小草画得可爱极了……用蜡笔画得都这么好，值得加分（就是稿费啦……呵呵）！

作者：长春　柴瑞　♥♥♥

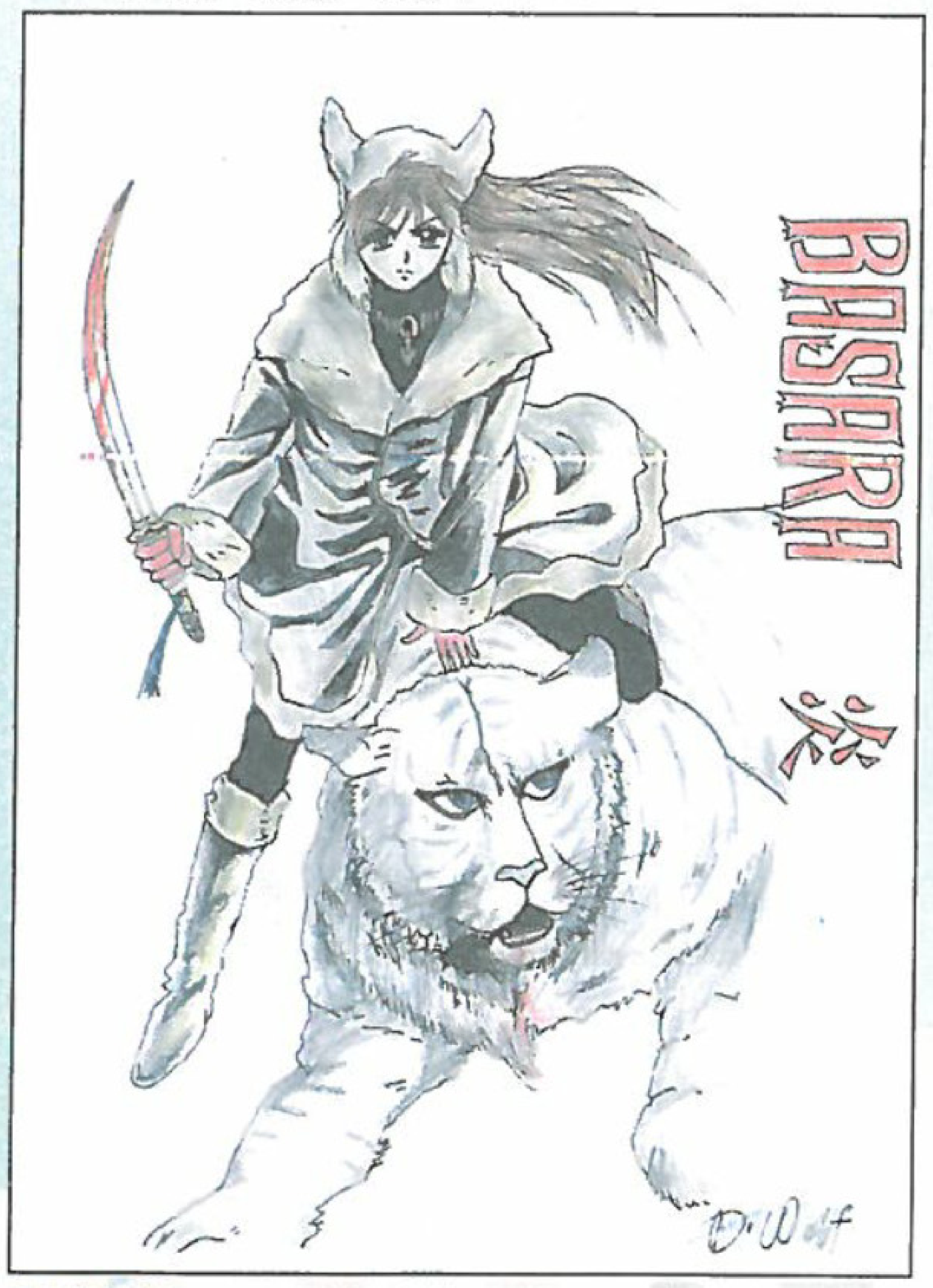
不知火舞：MARY、香澄、舞，99的女性格斗家队……但为什么反而没有中国的李香绯呢？？难道香绯不够可爱？？^_^不会啊……

作者：北京　腊八　♥♥♥



KYO-1新的超必：也就是复制的草雉京会这种歪招……呵呵。不过八神好象也没有这么容易受骗啊！哈哈。

作者：黑龙江哈尔滨　王元　♥♥♥



BASARA：可爱的女战士和凶恶的老虎，好强烈的对比啊！但怎么我觉得这老虎比较象猫啊？？？奇怪，奇怪。（某编语：其实是鸡蛋里面挑骨头）

作者：山西太原　D.wolf　♥♥♥

散步的ANDY：MARY养狗，TERRY养猴子，ANDY来养猪？？？爱干净的不知火舞不会把ANDY给好好教训一顿吗？奇怪，看来我们的读者朋友的想象力是越来越好了啊。好事情，嘿嘿。

作者：深圳　黄炜东　♥♥♥

寂静岭"中毒症"：王轶朋友，这不会是真人真事改编的吧？难道你真的把人家的头给打破了？中的毒不轻哦。解毒药方如下：《游戏机实用技术》N本，每日三次，连看5日即可。哈哈。（某编再语：此药方只会令中毒症加深，大家莫信）

作者：云南昆明　王轶　♥♥♥

游戏发售大观园

PLAYSTATION

12月发售

DRAGON VALOR	NAMCO	ARPG
THE LEGEND OF DRAGOON	SCE	RPG
VID-RIBBON	SCE	ACT
ROCKMAN 6	CAPCOM	ACT
THE GUN SHOOTING	D3 PUBLISHER	GSTC
GRAND TURISMO 2	SEC	RAC
CRASH BANDICOOT RACING	SCEI	RAC
PARASITE EVE2	SQUARE	RPG
KOUDELKA	SNK	RPG

PLAYSTATION(PARALLEL IMPORT)

12月发售

SUPER ROBOT 大战	BANPRESTO	SLG
井出洋介之麻雀教室	ATHENA	ETC
DX人生游戏3	TAKARA	ETC
DRAGON VALOR	NAMCO	RPG
LUNATIC DAWN ODYESSY	ARTDINK	RPG
COLI SCRAN	WIZARD	不详
大航海时代4PORTO ESTADO	KOEI	SLG
实况J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER	KONAMI	SPT
TARZAN	KONAMI	ACT
悠久之瞳	SUNSOFT	RPG
在那里也一起，POCKETSTATION也一起	SCE	ETC
LEGEND OF LAGOON	SCE	RPG
大人的游戏	日本物产	不详
MYHOME DREAM 2	VICTOR SOFT	ETC
ALL STAR TENNIS	UBI SOFT	SPT
HEIWA波子机GRAFFITI VOL.1	AQUAROUGE	ETC
HEIWA波子机GRAFFITI VOL.2	AQUAROUGE	ETC
BEAST WAR METALERS激突BATTLE	TAKARA	FIG
RUE CONCERTO PP	童	SLG
RUE CONCERTO FF	童	SLG
VALKTRIE PROFILE	ENIX	RPG
VALKTRIE PROFILE初回限定版	ENIX	RPG
STARWARS EPISLDE 1	EASQUARE	FIG
亲子ENTERTAINMENT SERISE VOL.1	KONAMI	ETC
DANCING STAGE FEATURING TRUE KISS DESTINATION	KONAMI	ETC
游戏王·真DUEL MONSTERS被封印的记忆	KONAMI	ETC
游戏王·真DUEL MONSTERS被封印的记忆 限定版	KONAMI	ETC
ACTION BASS	SYSCON ENTERTAINMENT	ETC
BIBU RIBBON	SCE	ETC
LAND MAKER	TAITO	不详
电车GO PROFESSIONAL仕样	TAITO	ETC
苍魔灯	TECMO	SLG
SIMPLE 1500 SERIES VOL.22 THE WESLTING	D3PUBLISHER	SPT
SIMPLE 1500 SERIES VOL.23 THE WESLTING	D3PUBLISHER	SPT
SIMPLE 1500 SERIES VOL.24 THE WESLTING	D3PUBLISHER	STG
PARLOR!PRO8	日本TELNET	ETC
VAMPIRE HUNTER D	VICTOR SOFT	RPG
SPACE MOSA SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART	ORASHION	ETC
GRAND TRISMO2	SCE	RAC
PALOR!PRO2(THE BEST)	日本TELNET	TAB
PALOR!PRO4(THE BEST)	日本TELNET	TAB
PALOR!PRO(THE BEST)	日本TELNET	TAB
第二次SUPERROBOT大战(THE BEST)	BANPRESTO	SRPG
第三次SUPERROBOT大战(THE BEST)	BANPRESTO	SRPG
鬼眼城	讲谈社	ACT
封闭病院	VISIT	AVG
作曲吧！DANCE REMIX编	BING KISS	ETC
RAIN BOW COTTON	SUCCESS	STG
桃太郎电铁V	MEDIAFACTORY	AVG

DREAMCAST

12月发售

玩GOLF吧!	BUTTOM-UP	SPT
SUNRISE英雄谭	SUNRISE	
VIRTUAL STRIKER2 VER2000	SEGA	SPT
VAMINION DESERT	RIVERHILL SOFT	不详
OTOIRE	WAKA制作所	不详
爆裂无敌GUNBIO	TREASURE	STG
STAR GRADIATOR2	CAPCOM	FIG
VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	FIG
DREAM FLYER	SEGA	ETC
JELCOASTER DREAM	BUTTOM-UP	ETC

NINTENDO 64

12月发售

CUSTOM ROBO	任天堂	SLG
爆BOMBER MAN2	HUDSON	ACT
DONKEY LONG64	任天堂	ACT
五佑卫门的双六游戏	KONAMI	ETC
恶魔城杜拉基拉 默示录外传	KONAMI	ACT
MARIO PARTY	任天堂	ETC
CHANBARA FIGHTER	BUTTOM-UP	FIG
BIO HAZARD2	CAPCOM	AVG

GB(GAME BOY)

12月发售

SUPER CHINESE FIGHTERS EX	CULTURE BRAIN	ACT
THE GREAT BATTLE OPCKET	BANPRESTO	ETC
去吧! ANBANMAN!	BINOCHIO	不详
电车GO	CYBERFRONT	ETC
SUPER BLACK BASS REAL FIGT	STARFISH	SPT
格斗料理传说	BANPRESTO	ETC
VS LAMMINGS	J.WING	ACT
POCKET COLOR TRUMP	BUTTOMUP	TAB

NEO GEO POCKET

12月发售

去吧！花礼道场	DYNA	ETC
顶上决战！最强FIGHTERS SNK VS CAPCOM	SNK	FIG
水木茂的妖怪写真馆	SNK	ETC
NEO 21	DYNA	TAB
PARTY MAIL	ADK	ETC
COOL BOARDERS POCKET	WRAP SYSTEM	SPT

WONDER SWAN

12月发售

从KISS开始SEASIDE SERENADE	KID	SLG
CARD CAPTER樱	BANDAI	RPG
BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	RAC
爬地熊的GUNPREY	BANDAI	PUZ
爬地熊的GUNPREY(与主机同盒版)	BANDAI	PUZ
FEVER SANKYO公式弹珠机模拟	BECK	ETC
CLOCK TOWER FOR WS	HUMAN	AVG

SEGA SATURN

12月发售

BACK GUNNE R 完结篇	VING	SLG
CONTRA LE GEND OF WAR	KONAMI	ASTG
FANS FARM	日本MIMI TECHNOLOGY	AVG
GAME 日本史 天下人秀吉与家康	光荣	ETC
J.LEAQUE EXCITES TAGE V1	EPOCH社	SPT
LOOSE	SIERRAPIONE ER	RPG
MILLEN ARIAN FIRE	BANDAI	STG
MONICA之城	PIONEERLDC	ARPG
MONSTER MAKER-HOLY DAGGER-	NEC INTERCHANNEL	SLG
PRISM COURT	FPS	SLG
PROPINBALL	IMAGINEER	TAB
PYRAMID之谜	LAY	RAC
REQUIEM	日本ARTMEDIA	RPG
SYNCHRONI CITY	A.D.M.	AVG
THE RUNS	A.D.M.	AVG
VIR TUALPARK THE FISH	光荣	ETC
WORDS WORTH	ELF	RPG
弹珠俱乐部	I.S.C.	TAB
弹珠FIGH TER	PLAYSTAGE	TAB
开运！不管什么鉴定图	TELEVISION东京	ETC
无人岛物语外传高持教授大冒险(暂名)	KSS	SLG
围棋	ASCII	TAB
海鸥大作战	VING KIDS	SLG
东京幻梦大学(暂名)	NAXAT	AVG

游戏排行榜

日本最畅销10大游戏排行榜

位置	游戏名称	机种	游戏厂商
1	CHUCHUROCKET	DC	SEGA
2	CHORNO TRIGGER	PS	SQUARE
3	ARC THE LAD Ⅲ(妖精战士)	PS	SCEI
4	天诛－忍百选	PS	SMEI
5	FEVER SANKYO 公式弹子机模拟	PS	ICS
6	西游记	PS	KOEI
7	DERBY STALLION99	PS	ASC Ⅱ
8	胜利十一人4	PS	KONAM
9	SEAMAN－禁断之宠物	DC	VIVARIUM
10	GIGA WING	DC	CAPCOM

日本10大期待游戏期待榜

位置	游戏名称	机种	游戏厂商
1	DRAGON QUEST VII勇者斗恶龙伊甸的战士们	PS	ENIX
2	樱大战3	DC	SEGA
3	SUPERROBOT大战ALPHA	PS	BANPRESTO
4	VALKYRIE PROFILE女神档案	PS	ENIX
5	莎木一章 横须贺	DC	SEGA
6	萨尔达传说 外传（暂定）	N64	任天堂
7	BIOHAZARD CODE: Veronica	DC	CAPCOM
8	GRAN TURISMO 2	PS	SCEI
9	PARASITE EVE2寄生前夜	PS	SQURE
10	MOTHERS豚王之最期	N64	任天堂

香港家用机游戏排行榜

位置	游戏名称	机种
1	CHRONO CROSS时空之轮	PS
2	生化危机3最后脱逃	PS
3	胜利十一人4	DC
4	J联盟创造职业球会	DC
5	激突CARD FIGHTERS SNK VS. CAPCOM	NGPC
6	ARC THE LAD Ⅲ妖精战士3	PS
7	SUPER ROBOT大战64	N64
8	CHRONO TRIGGER超时空之轮	PS
9	乔乔的奇妙冒险	PS
10	西游记	PS

香港家用机游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	生化危机之代号：维罗尼卡	DC
2	SNK VS. CAPCOM	DC
3	GRAN TURISMO 2	PS
4	电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver.5.4	DC
5	超级机械人大战α	PS
6	樱大战3	DC
7	街霸Ⅲ DOUBLE IMPACT	DC
8	VR战士Ver.2000.1	DC
9	莎木～一章 横须贺	DC
10	DRAGON QUEST VII勇者斗恶龙7	PS

《游戏机实用技术》最HIT排行榜

最喜欢游戏

1.生化危机3最后脱逃	335
2.KOF99	265
3.KOF98	226
4.FF8	198
5.生化危机2	173
6.恐龙危机	157
7.圣剑传说	118
8.合金装备	105
9.妖精战士3	94
10.胜利十一人4	50

最喜欢人物

1.八神 （KOF）	293
2.草雉京 （KOF）	224
3.JILL （生化危机3）	203
4.不知火舞 （KOF，饿狼传说）	152
5.史考尔 （FF8）	132
6.诗织 （心跳回忆）	104
7.WHIP （KOF99）	94
8.真宫寺樱 （樱大战）	82
9.特瑞 （KOF，饿狼传说）	65
10.玛丽 （KOF）	55

最期待游戏

1.莎木～一章 横须贺	321
2.樱大战3	265
3.FF9 可能是	220
4.勇者斗恶龙7	177
5.宠物小精灵金·银版	164
6.超级机械人大战α	112
7.心跳回忆2	105
8.LEGEND OF DRAGOON	75
9.DRAGON VALOR龙骑士	62
10.VALKYRIE RPOFILE女神档案	43

下面为大家选登一些可爱的读者写在“读者调查表”上的可爱的话语，让大家开开心啦！

（另注：本小编——靖亭的有关感想已经写在括号中了，请大家留意哦！）

翻开眼花缭乱，丢了急得冒汗——《游戏机实用技术》一书。

遇上追踪者，大不了死了我。——《生化危机3》（坚持就是胜利呀！——小编语）

SQUARE应该读“死鬼儿”。

——青海西宁青沪机床厂何淑萍转何靖 810000

“老爸万岁！”老爸以一记很傻的直拳将我的“JIN”KO，这下我又可以多玩半小时了！（天下的老爸都是一样的呀！——小编语）

——河南郑州市1001信箱51分箱朱灿宇 450002

我觉得自己打哈欠就像丧尸在叫。（下次寄“读者调查表”时附寄一盘磁带来吧！哈哈！——小编语）

——云南昆明环城南路环城巷4号王轶 650041

我每次在路上捡到PS时，就不希望醒来！！！（看样子明年该捡PS2了？记得多捡几个，也分我一个嘛！——小编语）

——湖北仙桃人民政府招待所田春秀转刘 433000

为什么在《生化危机3》中还是没有WC？？？（据估计生化的主角们一般是自带此项设备的！——小编语）

我传，我传，我传、传、传！球又进了——自家大门

——北京市大兴县黄村镇滨河西里小区33号楼3单元601室麻 102600

不知火舞：“安迪……！”

刘德华：“谁在叫我？”（哪天我要记得悄悄告诉华仔，有人已经谋算着K他了——小编语）

——重庆市第八中学高2000级1班 Juven 400030